聖地・・・。

栄光のセントアンドリュース

ST ANDREWS OLD COURSE

Welcome to “The Home of Golf” The Old Course of St Andrews.
God given, shaped by time, to become the most famous course in the world.
We wish you good luck in your round today.

LICENSED BY ST ANDREWS LINKS TRUST ©1997 SETA CORPORATION ©1997 SHOGAKUKAN PRODUCTION

SHOGAKUKAN PRODUCTION

ようこそ、セントアンドリュースのオールドコースへ！

オールドコースは、中世以来の歴史をもつ世界最古のゴルフコースであるとともに、「ゴルフのメッカ」、「巡礼」といった最高の賛辞をもって語られる、ゴルファー憧れの地です。その最大の魅力は、自然そのものの造形によるコースレイアウトでしょう。何世紀もの潮の干満や風の浸食によって複雑な地形の芝原が形成され、やがてこの地でゴルフというユニークなボールゲームが誕生しました。だから、フェアウェイであれラフであれ、波のようなうねりがコース全体を覆っていることが最大の特徴であり、それがプレイそのものの変化とおもしろさを生んでいるのです。

このゲームでは、オールドコースの素晴らしいレイアウトを、複雑なアンジュレーションからバンカーのひとつひとつまで忠実に再現しています。リアルな臨場感とともにゴルフゲームをお楽しみください。

ST ANDREWS OLD COURSE

For Japan Only

プレイヤー 1~4人

メモリーカード 2ブロック

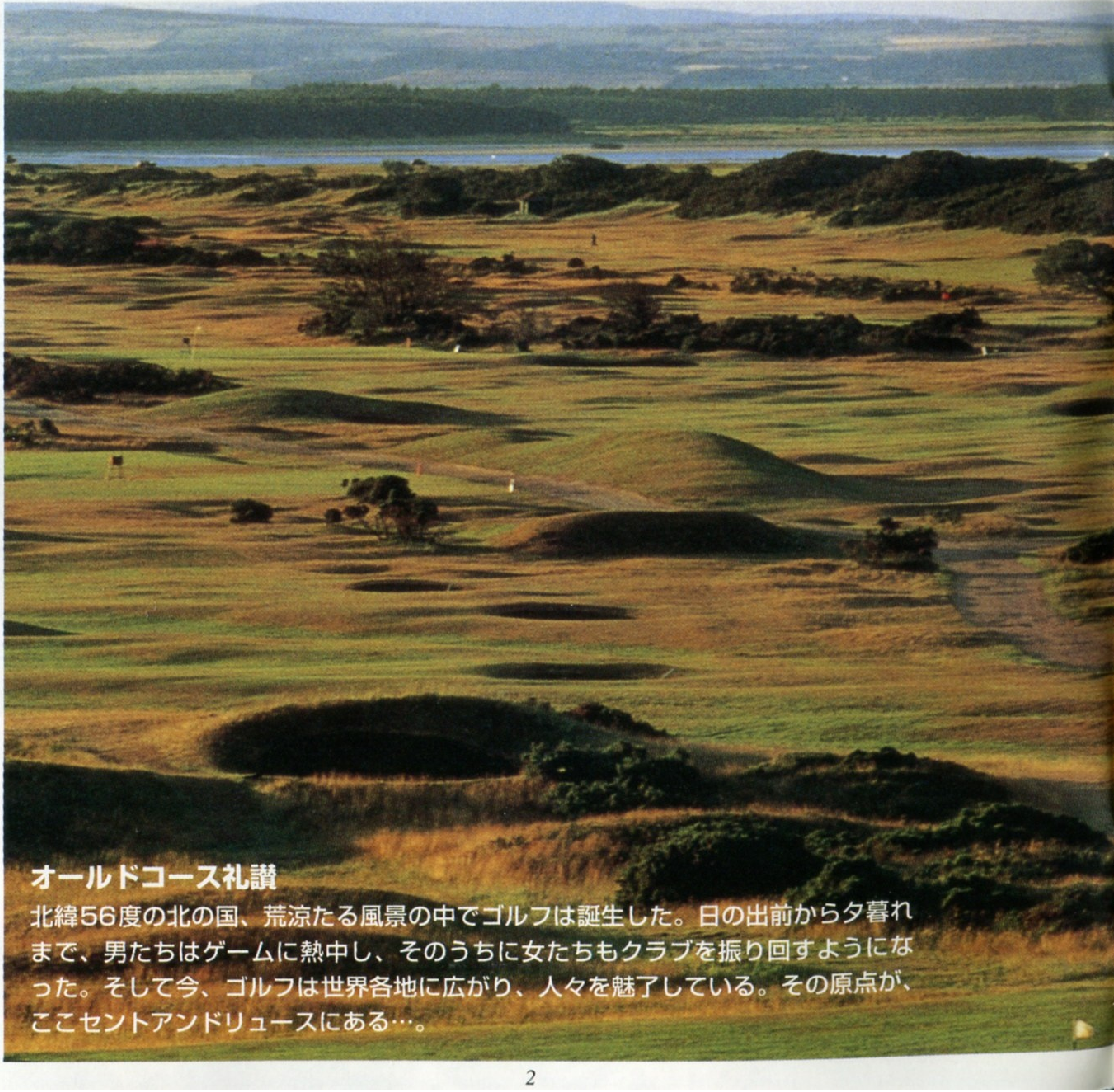
SLPS 00957

ST ANDREWS OLD COURSE

ST ANDREWS LINKS

INTRODUCTION

北海に望む一面の牧草地。潮まじりの風が空を舞い、
起伏ある草原を羊や兎が遊ぶ、ただそれだけの場所でした。
中世のいつの頃か、暇をもてあました牧童たちが、
杖で石を打って兎穴に入れるゲームをはじめました。
ゴルフの誕生です…。



オールドコース礼讃

北緯56度の北の国、荒涼たる風景の中でゴルフは誕生した。日の出前から夕暮れまで、男たちはゲームに熱中し、そのうちに女たちもクラブを振り回すようになった。そして今、ゴルフは世界各地に広がり、人々を魅了している。その原点が、ここセントアンドリュースにある…。

CONTENTS

コントローラ操作方法 ……………………6
ゲームの進め方 ……………………7
ゲームの遊び方 ……………………8
プレイヤー選択 ……………………10
コース選択 ……………………14
画面の見方 ……………………15
ボールの打ち方 ……………………16
通常メニュー ……………………22
拡張メニュー ……………………24
環境設定メニュー ……………………28
メモリーカードの使用 ……………………29
セントアンドリュース紀行 ……………………32

ST ANDREWS OLD COURSE

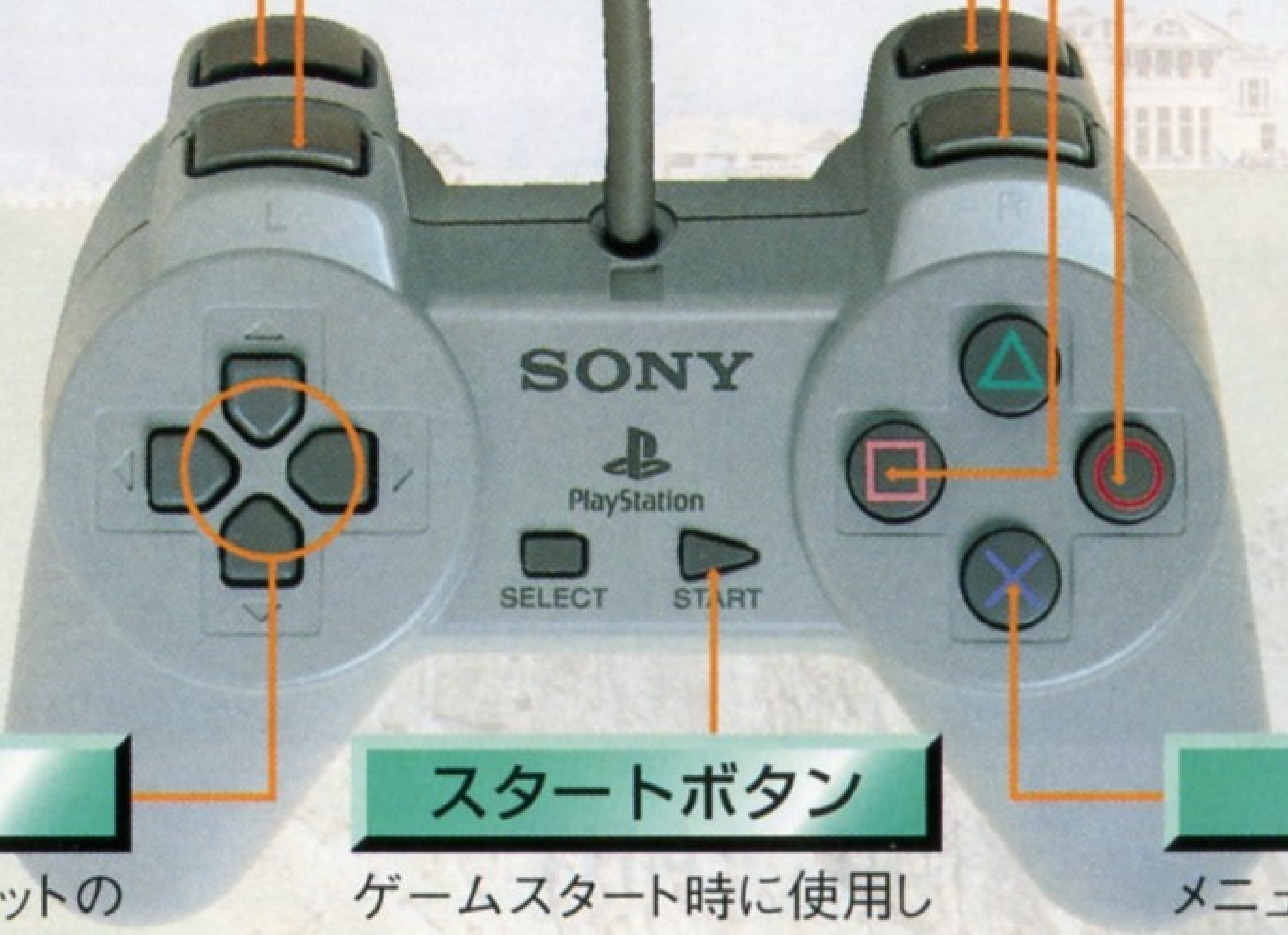
ST ANDREWS LINKS

BASIC PART

ゲームの進め方、ボールの打ち方など
基本的なことを解説します。
また、一連のプレイ操作から画面の見方のほか、
トレーニング、ストロークプレイ、マッチプレイ、
トーナメントの４種のゲームモードを紹介します

コントローラ操作方法

ゲームの進行は基本的に〈方向キー〉と〈◎ボタン〉、〈⊗ボタン〉で操作できます



L1ボタン

地形グリッドを表示します

L2ボタン

左に方向転換します

R1ボタン

クラブ選択をします

R2ボタン

右に方向転換します

▣ボタン

ショットを再現します

◎ボタン

選択した項目を決定します

方向キー

各項目の選択、ショットの方向選択、カメラ視点の切り替え、グリッド表示の強調に使用します

スタートボタン

ゲームスタート時に使用します

⊗ボタン

メニューの呼び戻しとキャンセルに使います

ST ANDREWS

ゲームの進め方

ゲームの進行は基本的に〈方向キー〉と〈◎ボタン〉、〈✖ボタン〉で操作できます

☆メインメニュー

電源を入れるとメモリーカードのチェックの後にタイトルが表示され、〈PRESS START BUTTON〉の点滅文字表示中に〈スタートボタン〉を押すと、下記のメニューに移行します

＊ゲームスタート

各種ゲームを選択後、プレイに入ります

＊ゲームの再開

ゲーム途中の保存時状態から再開します（29頁参照）

＊メモリーカード

データのコピーや各種の情報を提示します（29頁参照）

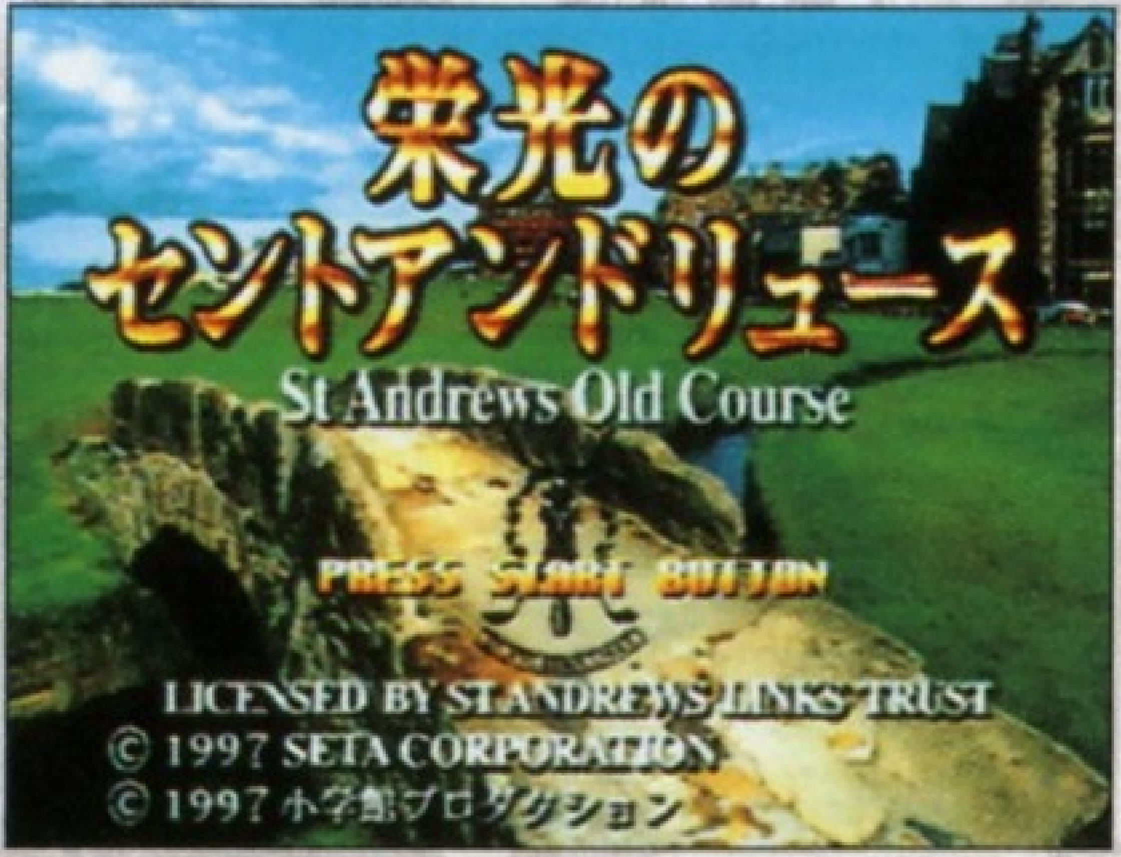
＊セントアンドリュース紀行

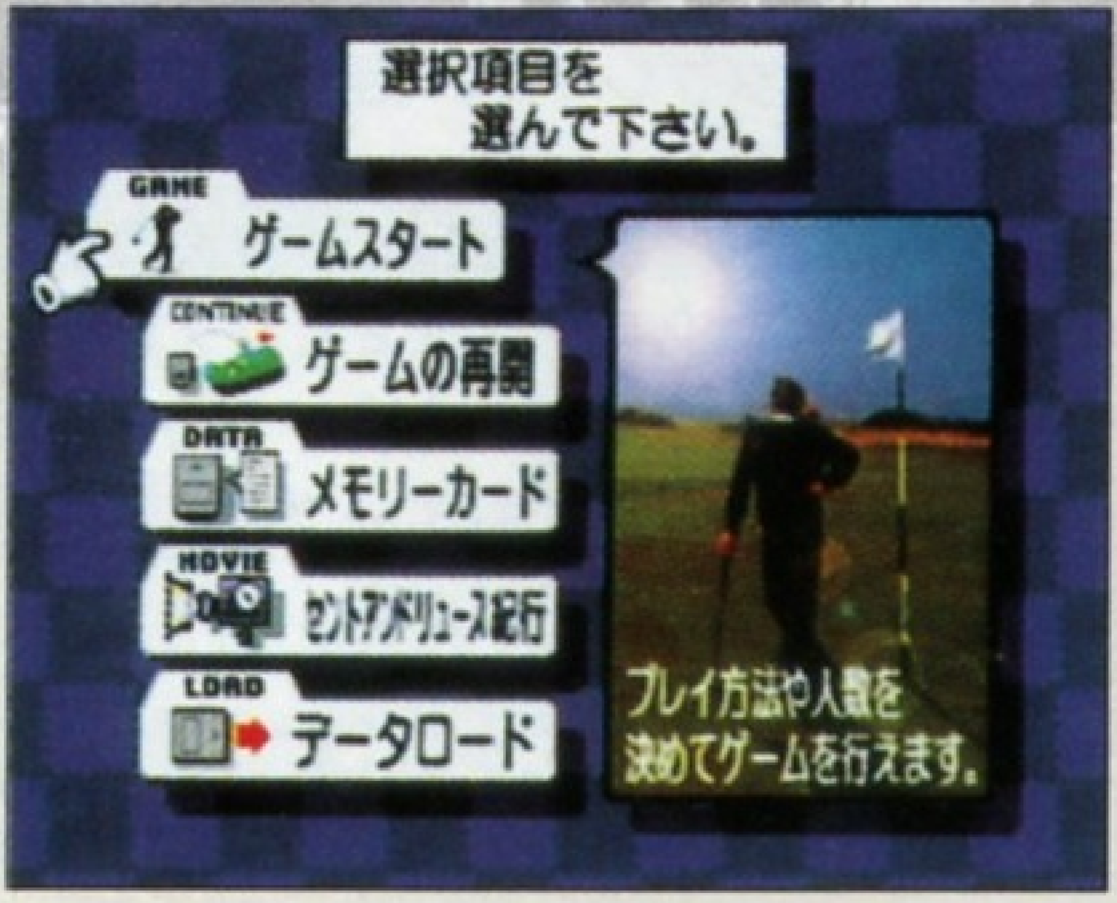
オールドコース全18ホールとスコットランド屈指の古都を紹介します（32頁参照）

＊データロード

メモリーカードを差し替える場合に、データを全て読み込み直します（30頁参照）

※タイトル画面のまま〈スタートボタン〉をしばらく押さずにいると、オープニングムービーが始まります。


栄光のセントアンドリュース
St Andrews Old Course
PRESS START BUTTON
LICENSED BY ST.ANDREWS LINKS TRUST
© 1997 SETA CORPORATION
© 1997 小学館プロダクション


選択項目を選んで下さい。
GAME ゲームスタート
CONTINUE ゲームの再開
DATA メモリーカード
MOVIE セントアンドリュース紀行
LOAD データロード

プレイ方法や人数を決めてゲームを行えます。

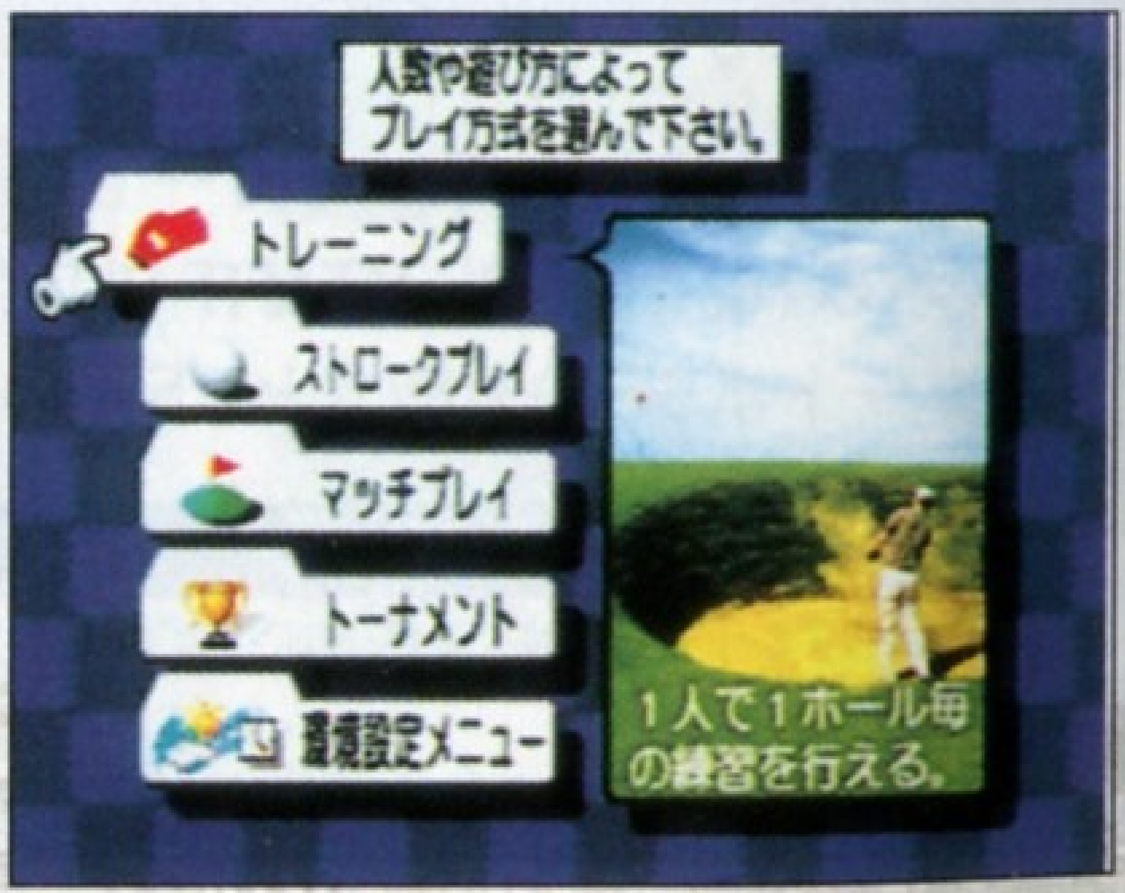
OLD COURSE

ゲームの遊び方

ゲームの進行は基本的に〈方向キー〉と〈◎ボタン〉、〈⊗ボタン〉で操作できます

[メニューの選択]

ゲームスタートを選択すると、以下のメニューが表示されます



人数や遊び方によってプレイ方式を選んで下さい。

1人で1ホール毎の練習を行える。

＊トレーニング

練習メニューです。選択した1ホールを1人で練習プレイします。ゲーム中に拡張機能の機能設定を選択すると、風向、ボール位置などが変更できます　(26頁参照)

＊ストロークプレイ

選択したコースを1〜4人でプレイし、トータルスコアが最も少ない人が勝ちとなります。以下のモードも同様に、コンピュータプレイヤー相手のプレイも可能です

＊マッチプレイ

選択したコースを2人でプレイし、ホールごとの勝ち数を18ホールまで争います。負けているプレイヤーが残りホールをすべて勝ってもイーブンにならない場合は、18ホールをプレイせずに終了します

＊トーナメント

オリジナルコースでの予選を勝ち抜くと、オールドコースで行われるトーナメントに参加できます。参加人数は1人です。予選日数は環境設定メニューで変更できます（28頁参照）

＊環境設定メニュー

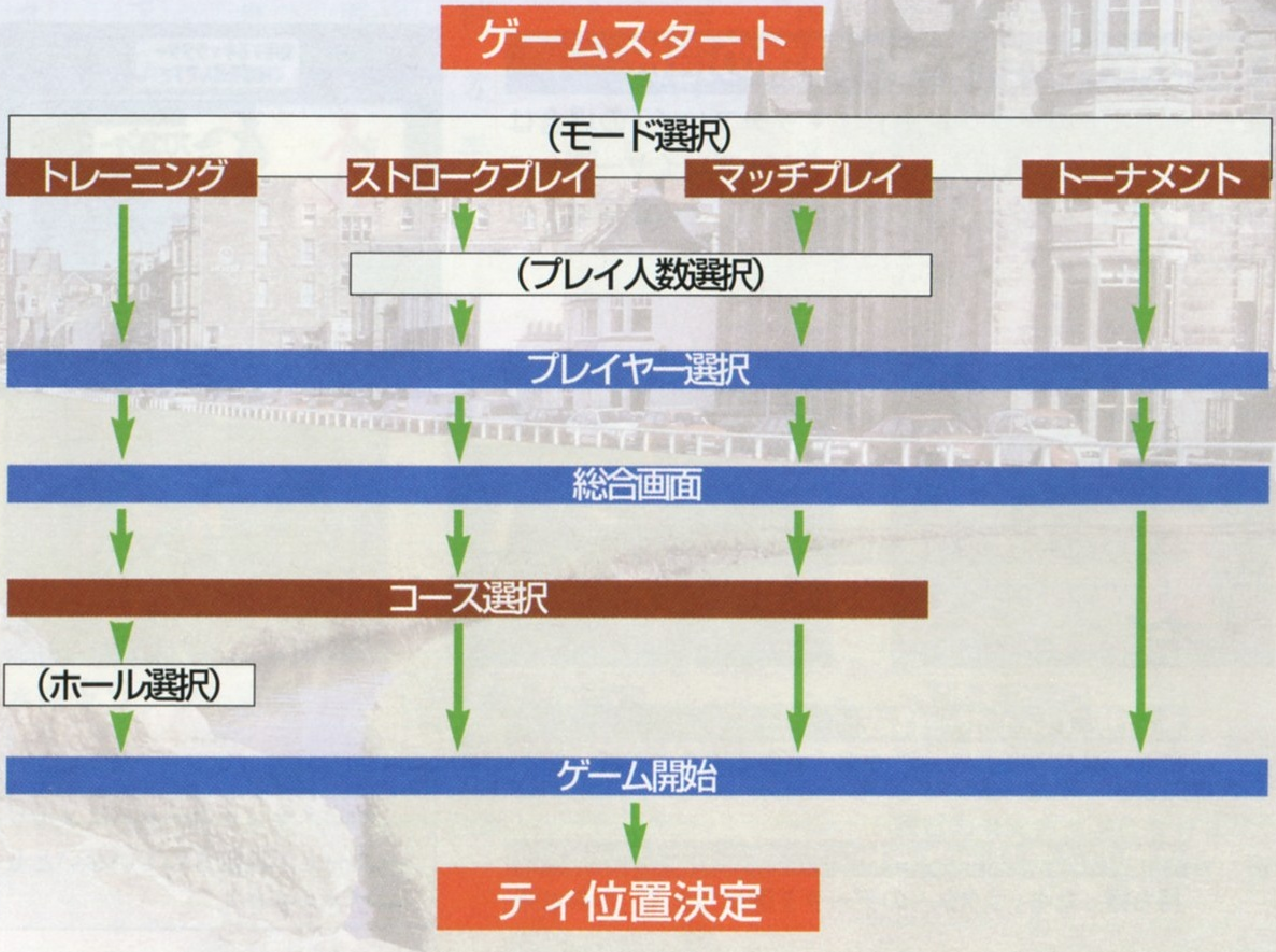
天候や時間などを設定、解除します（28頁参照）

※コントローラが1本のとき、プレイヤー1〜4はすべて操作できます。コントローラが2本のときは、プレイヤー1と3がコントローラ1、プレイヤー2と4がコントローラ2で操作できます

ST ANDREWS

ゲームの流れ

ゲームの進行は基本的に〈方向キー〉と〈◎ボタン〉、〈⊗ボタン〉で操作できます


ゲームスタート
（モード選択）
トレーニング
ストロークプレイ
マッチプレイ
トーナメント
（プレイ人数選択）
プレイヤー選択
総合画面
コース選択
（ホール選択）
ゲーム開始
ティ位置決定

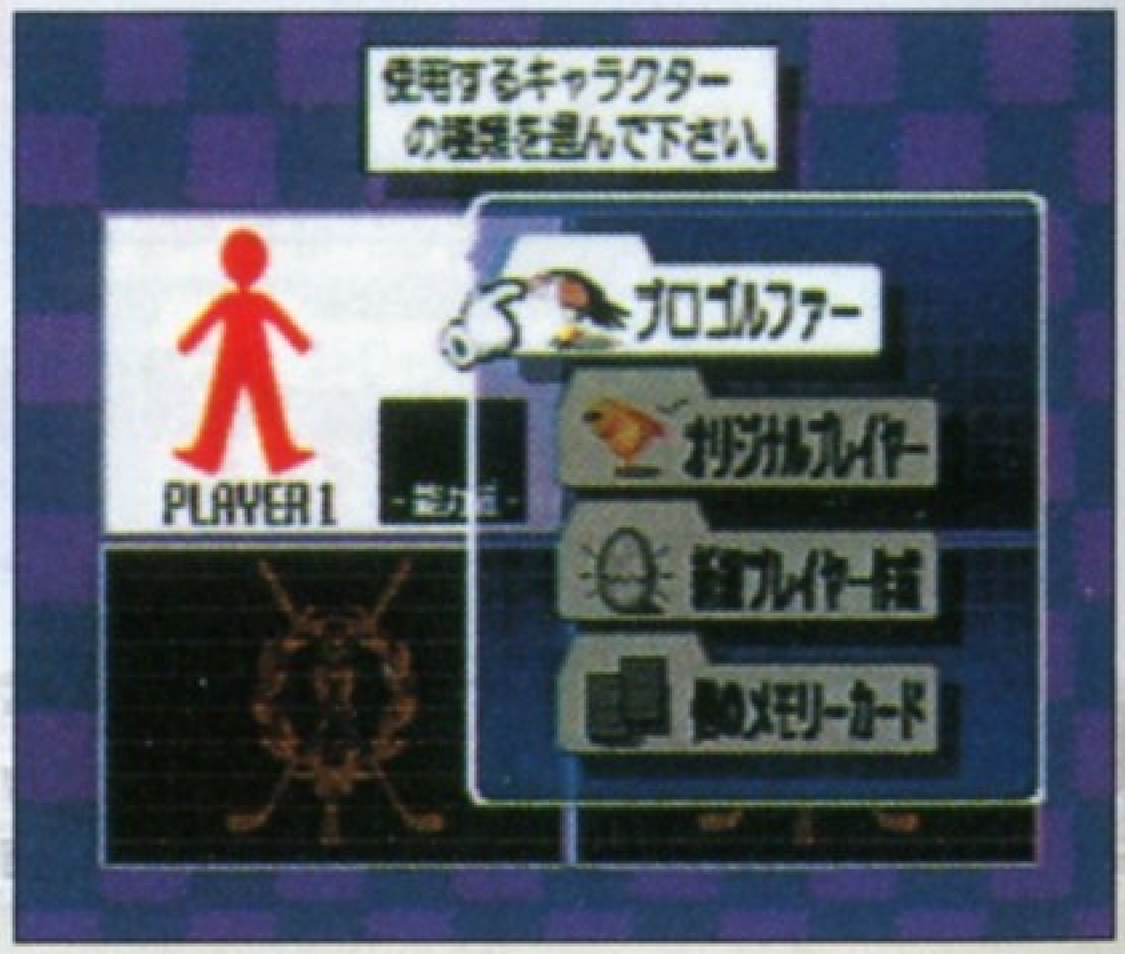
OLD COURSE

プレイヤー選択

ゲームの進行は基本的に〈方向キー〉と〈◎ボタン〉、〈⊗ボタン〉で操作できます

使用キャラクターの種類の選択

モード（「ストロークプレイ」、「マッチプレイ」の場合は「プレイ人数」も）選択をすると、次に1プレイヤーごとに使用するキャラクターを決めていきます。その種類は、以下の4パターンです


使用するキャラクターの種類を選んで下さい
PLAYER 1
-能力値-
プロゴルファー
オリジナルプレイヤー
新規プレイヤー作成
他のメモリーカード

＊プロゴルファー

固定したキャラクターで、ボールとクラブの設定以外は各種設定はできません

＊オリジナルプレイヤー

ユーザーが設定し、育てていくオリジナルキャラクターです

＊新規プレイヤー作成

新しいオリジナルキャラクターを作る場合に選択します

＊他のメモリーカード

持ち寄ったキャラクターのデータを選択します（29頁参照）

※なお、「オリジナルプレイヤー」、「他のメモリーカード」はメモリーカードが装着されていないとセーブできません

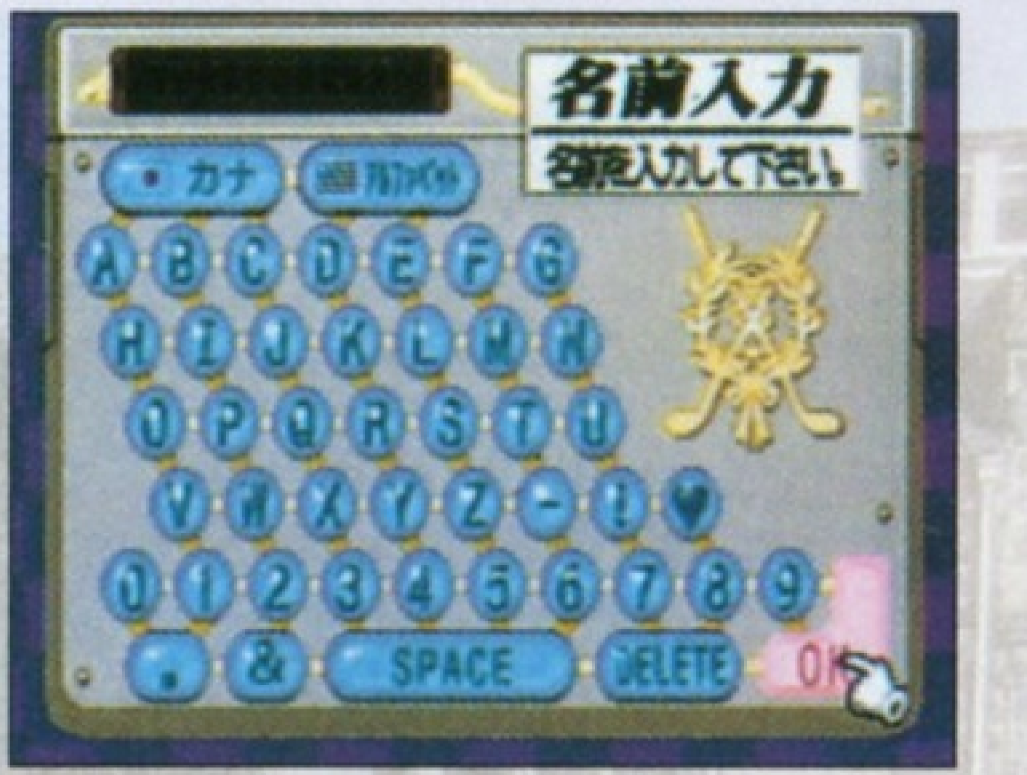
ST ANDREWS

新規プレイヤーの作成

オリジナルプレイヤーを作成します。

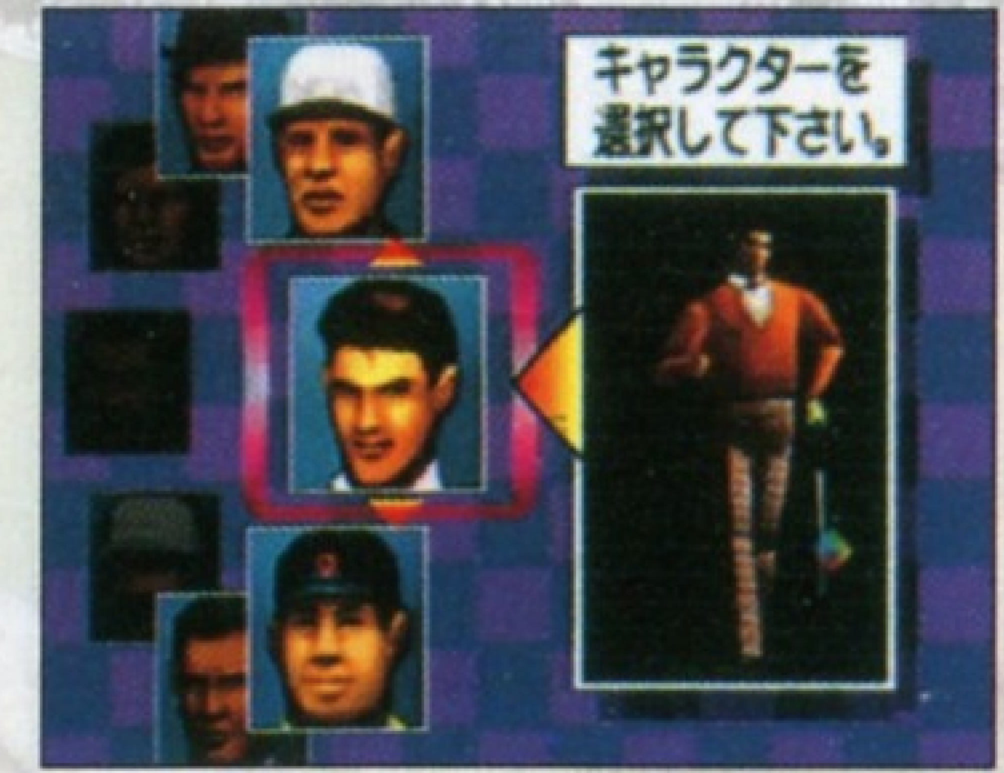
名前 ▶ キャラクター ▶ 身長 ▶ 能力値 ▶ 利き手 ▶ 球質 ▶ ボール ▶ クラブ

の順に選択、決定します


名前入力
名前を入力して下さい。
カナ
A B C D E F G
H I J K L M N
O P Q R S T U
V W X Y Z - ! ♥
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
. & SPACE DELETE OK

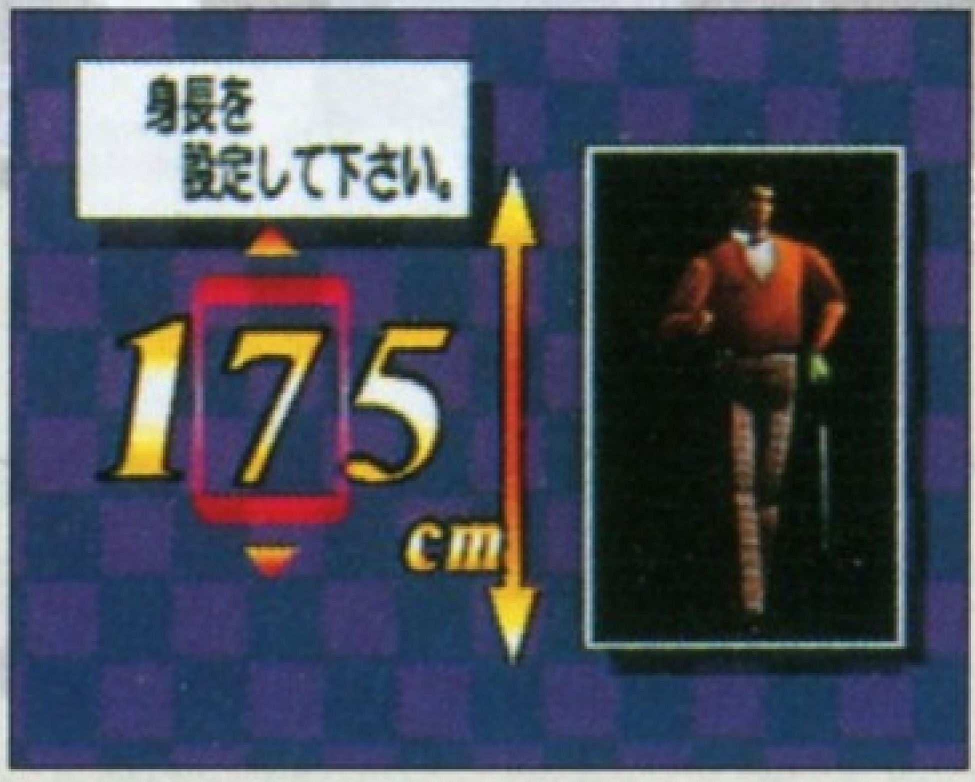
＊名前の登録

最大11文字で、カタカナとアルファベットによる入力が可能です


キャラクターを選択して下さい。

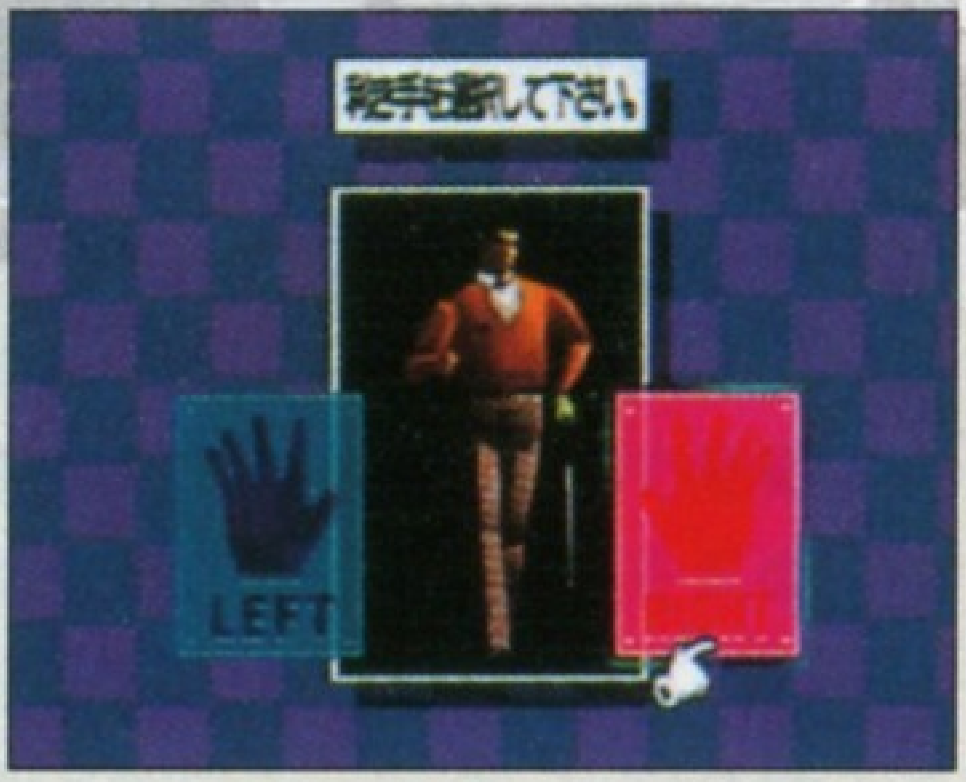
＊キャラクター選択

好みによって8種類の中から選べます


身長を設定して下さい。

＊身長の設定

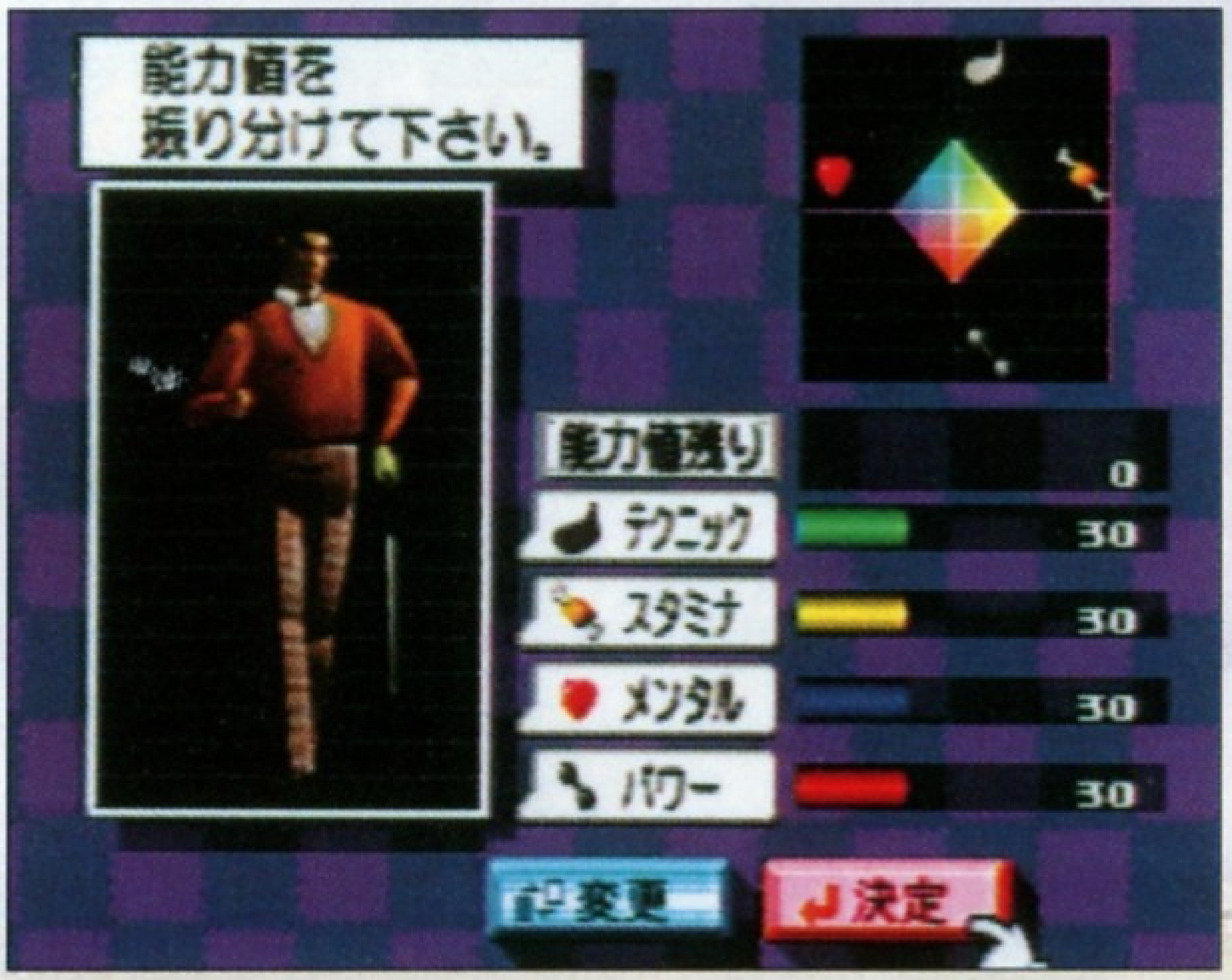
最小120cmから最大199cmまでの設定が可能です


利き手を選択して下さい。

＊利き手選択

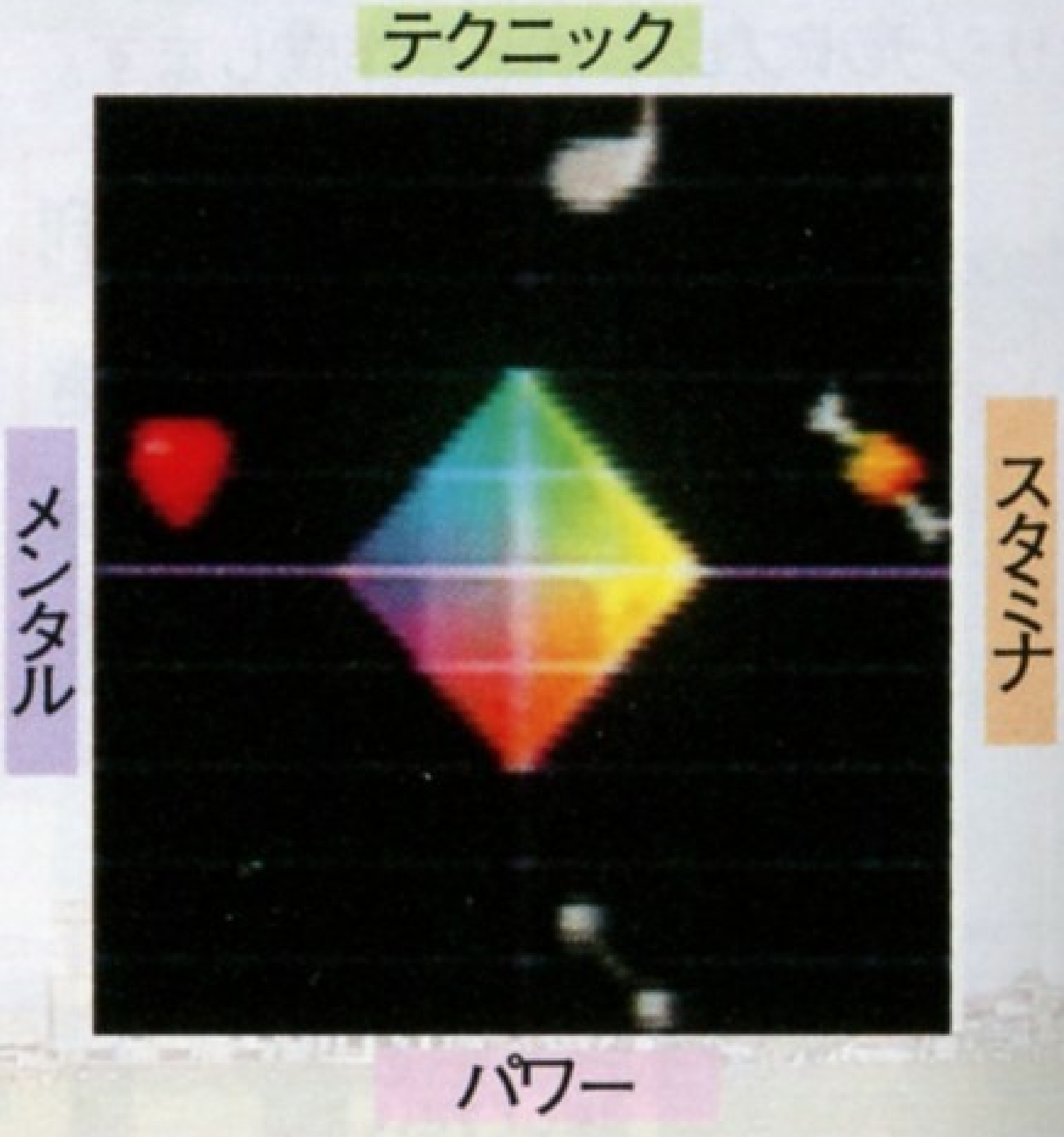
右利きか左利きかの設定の違いによって、スタンスの構え方と球質の考え方が逆になります。なお、初期状態では右利きに設定されています

OLD COURSE



能力値を
振り分けて下さい。

能力値残り 0
テクニック 30
スタミナ 30
メンタル 30
パワー 30



＊能力値

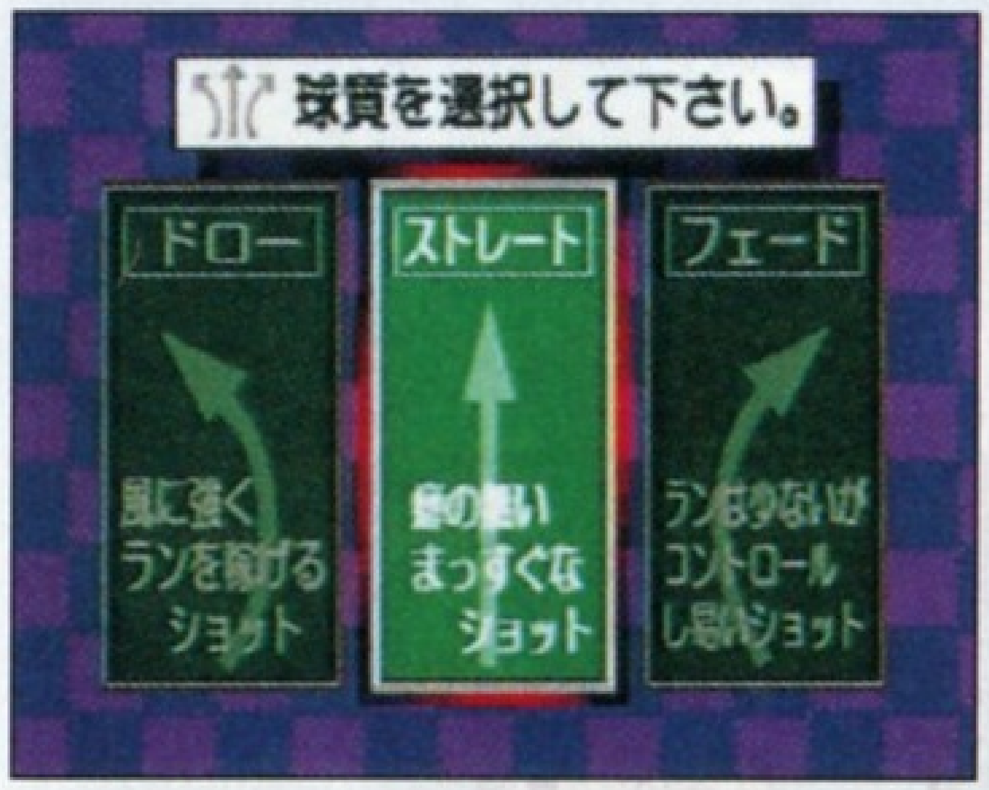
プレイヤーの能力を4つの特性で表現します

●テクニック… この値を増大させると、ショットの難易度が下がります
●スタミナ … この値を増大させると、疲労による能力の低下をおさえることができます
●メンタル … この値を増大させると、トラブルショットが減り、パットが安定します
●パワー … この値を増大させると、ショットの飛距離が上がります

＊能力値の振り分け

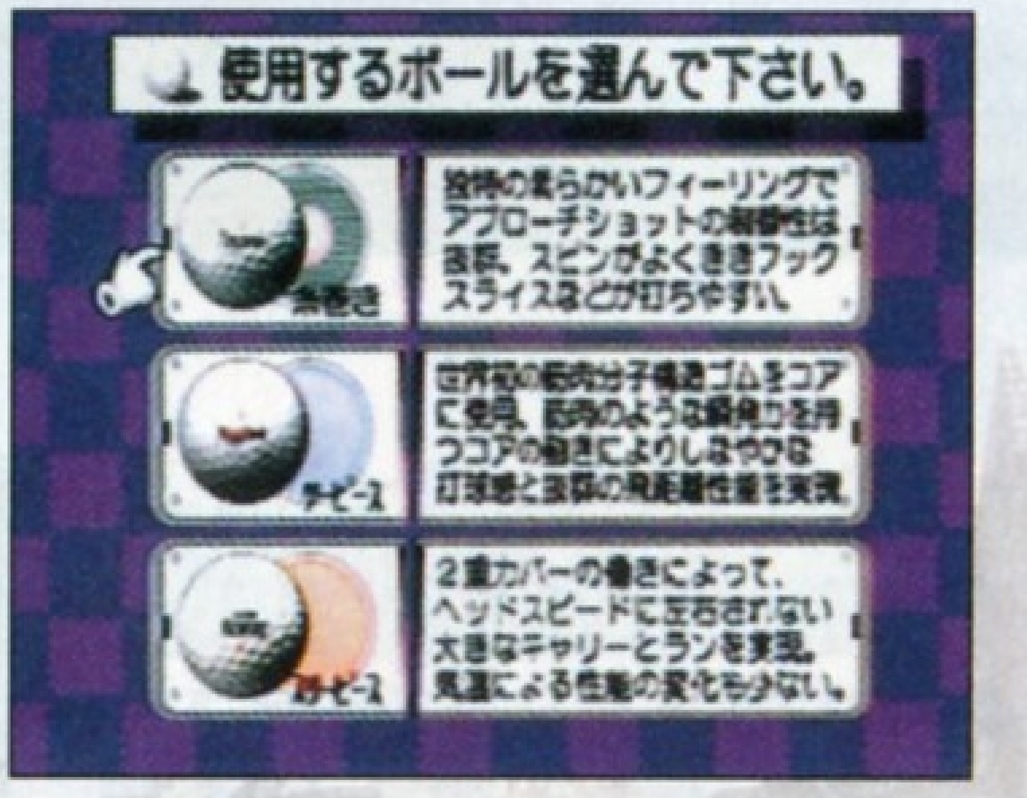
初期状態では選択したキャラクターの能力値が設定されていますが、その能力値のバランスを変更することができます。「決定」「変更」の2種類が表示され、「変更」を選択すると、合計120の能力値を〈方向キー〉でそれぞれ増減して振り分けることができます

ST ANDREWS


球質を選択して下さい。
ドロー
ストレート
フェード
風に強く
ランを稼げる
ショット
癖の無い
まっすぐな
ショット
ランは少ないが
コントロール
し易いショット

＊球質選択

通常の〈ストレート〉のほか、風に強くランがかせげるがコントロール性が悪い〈ドロー〉、ランは少ないがコントロールに優れている〈フェード〉の3種類です


使用するボールを選んで下さい。
糸巻き
ツーピース
スリーピース

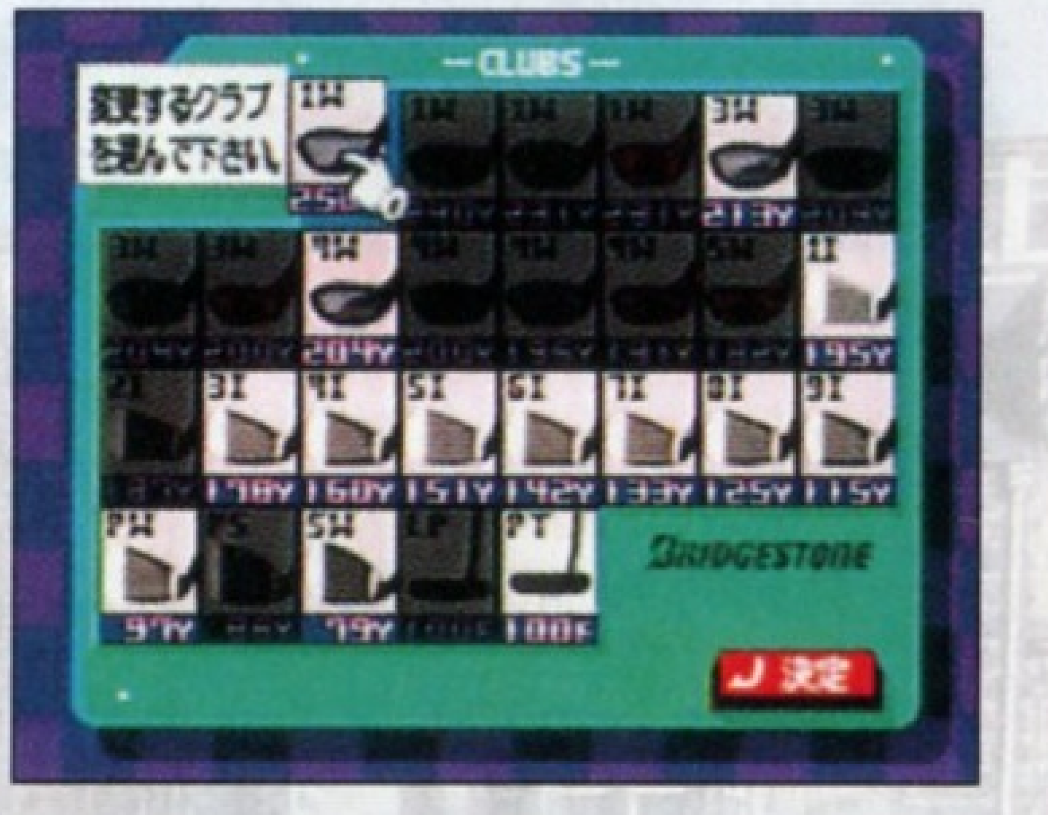
独特の柔らかいフィーリングでアプローチショットの制御性は抜群。スピンがよくききフックスライスなどが打ちやすい。

世界初の超高分子構造ゴムをコアに使用。筋肉のような瞬発力を持つコアの働きによりしなやかな打球感と抜群の飛距離性能を実現。

2重カバーの働きによって、ヘッドスピードに左右されない大きなキャリーとランを実現。気温による性能の変化も少ない。

＊使用ボール

安定性に優れた〈糸巻きボール〉、飛距離とランが出る〈ツーピースボール〉、その中間の〈スリーピースボール〉の3種類です。〈**R1** ボタン〉もしくは〈**R2** ボタン〉 を押すとボールの飛び方、ボール名が表示されます

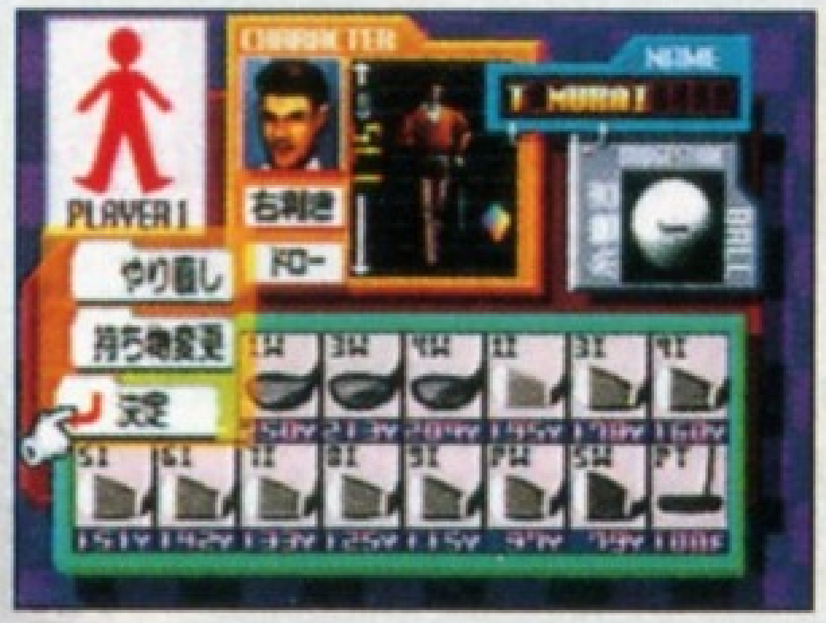

— CLUBS —
変更するクラブを選んで下さい
1W
3W
4W
1I
3I
4I
5I
6I
7I
8I
9I
PW
SW
PT
213Y
204Y
195Y
178Y
160Y
151Y
142Y
133Y
125Y
115Y
BRIDGESTONE
決定

＊使用するクラブ

使用するクラブは、14本を任意に設定できます。なお、クラブの最高飛距離はプレイヤーのパワーによって決まります。変更する場合は、まず変更するクラブを選択し、次に持つクラブを選択します。〈方向キー〉と〈◎ボタン〉で使用クラブの変更が可能です

＊プレイヤー総合画面

選択したプレイヤーのすべての設定を総合的に確認できる画面です。選択項目には〈やり直し〉〈持ち物変更〉〈決定〉があります

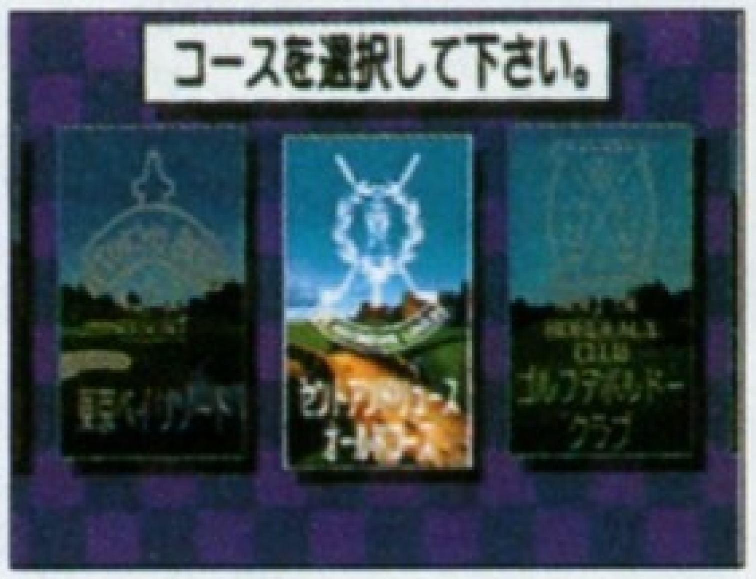

PLAYER1
CHARACTER
NAME
T_MURAI
右利き
ドロー
BALL
やり直し
持ち物変更
決定
1W
3W
4W
1I
3I
4I
5I
6I
7I
8I
9I
PW
SW
PT

OLD COURSE

コース選択

ゲームの進行は基本的に〈方向キー〉と〈◎ボタン〉、〈⊗ボタン〉で操作できます

このゲームでは、セントアンドリュースのオールドコースと、3つのオリジナルコースからプレイするコースを選択できます。ただし、「トーナメント」モードでは環境設定メニューで設定されている日数によってラウンドするコースが決められているので、コース選択以降の画面はスキップされます


コースを選択して下さい。
セントアンドリュース
オールドコース
ゴルフデボルドー
クラブ

オリジナルの3コース

Lakewoods
Golf Club
レイクウッズ
ゴルフクラブ

レイクウッズ ゴルフクラブ

Lakewoods Golf Club
6,247ヤード／パー72

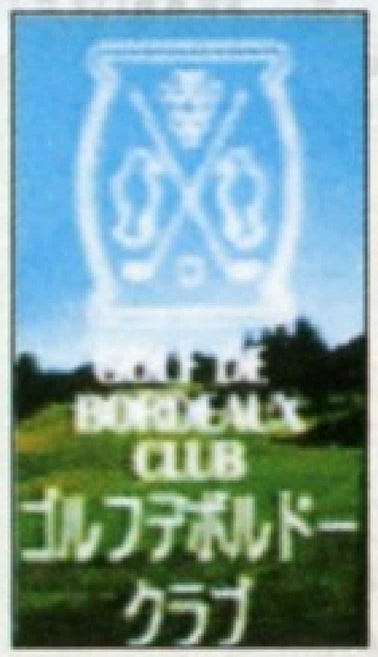
山岳コースです。その名の通り、ホールのほとんどに池や川などのウォーターハザードがあるのが大きな特徴といえます。またフェアウェイ幅が狭くなっており、高い制球性が求められます。ただし、林はまばらなので、林に打ち込んでも出すのは比較的容易です

Dog Hill Golf & Country Club
ドッグヒル
ゴルフ&
カントリークラブ

ドッグヒル・ゴルフ& カントリークラブ

Dog Hill Golf & Country Club
6,184ヤード／パー72

オーソドックスな丘陵コースです。比較的フェアウェイが広く、アップダウンもあります。そのフェアウェイは全体的にやや傾斜があり、ショットの際に爪先上がりや爪先下がりになりやすく、思った以上にボールが曲がっていく可能性が高くなります


GOLF DE
BORDEAUX
CLUB
ゴルフデボルドー
クラブ

ゴルフ・デ・ボルドークラブ

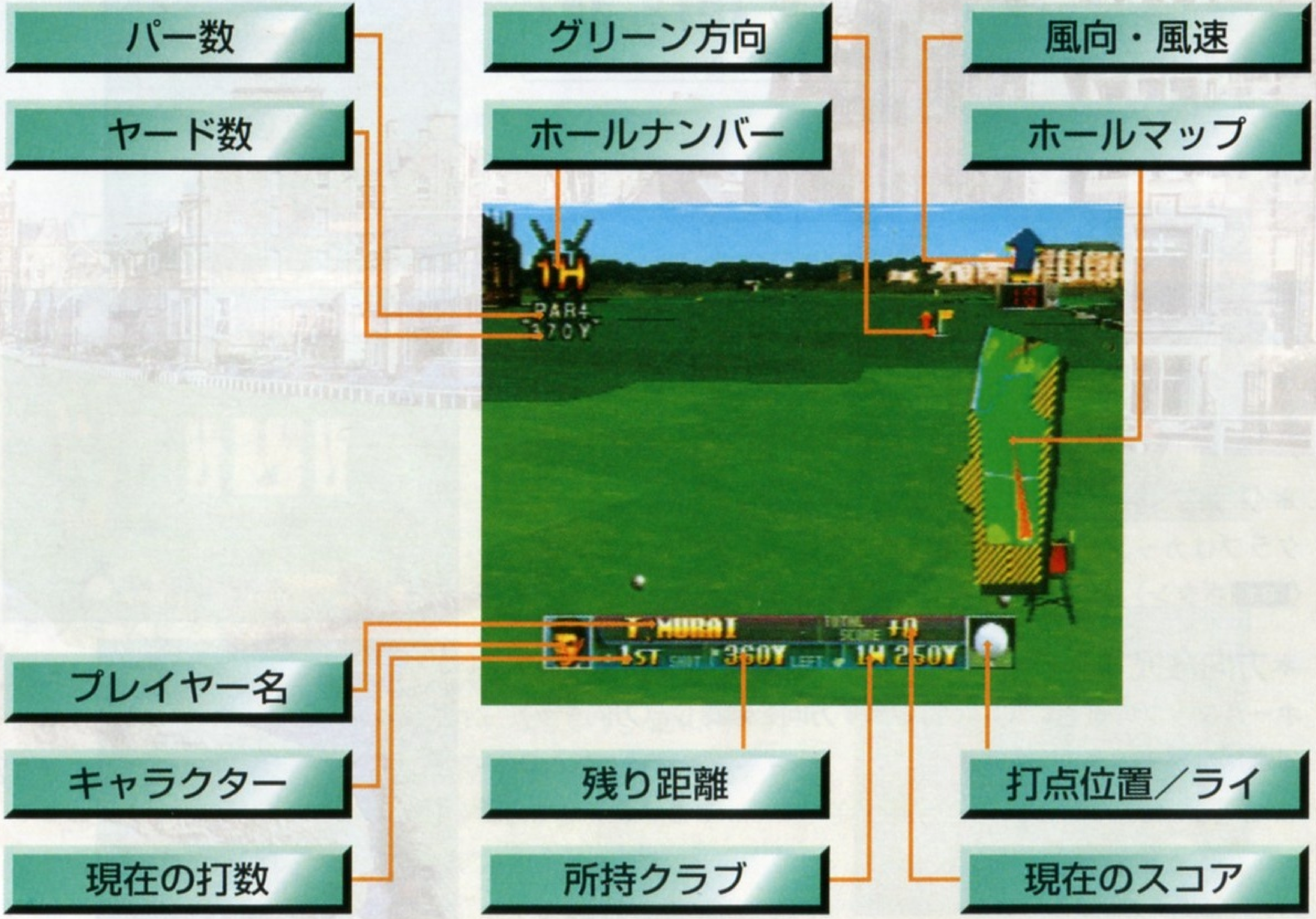
Golf de Bordeaux Club
6,630ヤード／パー72

細かい起伏に富んだ林間コースです。各ホールともフェアウェイ幅は広いですが、ところどころが狭くなっています。ボールのライやプレイヤーの飛距離に応じて、思い切って打っていくか、刻んで確実に攻めていくか、戦略性が問われるところです

ST ANDREWS

画面の見方

ゲーム中、ティ位置に立つと、以下の情報が表示されます

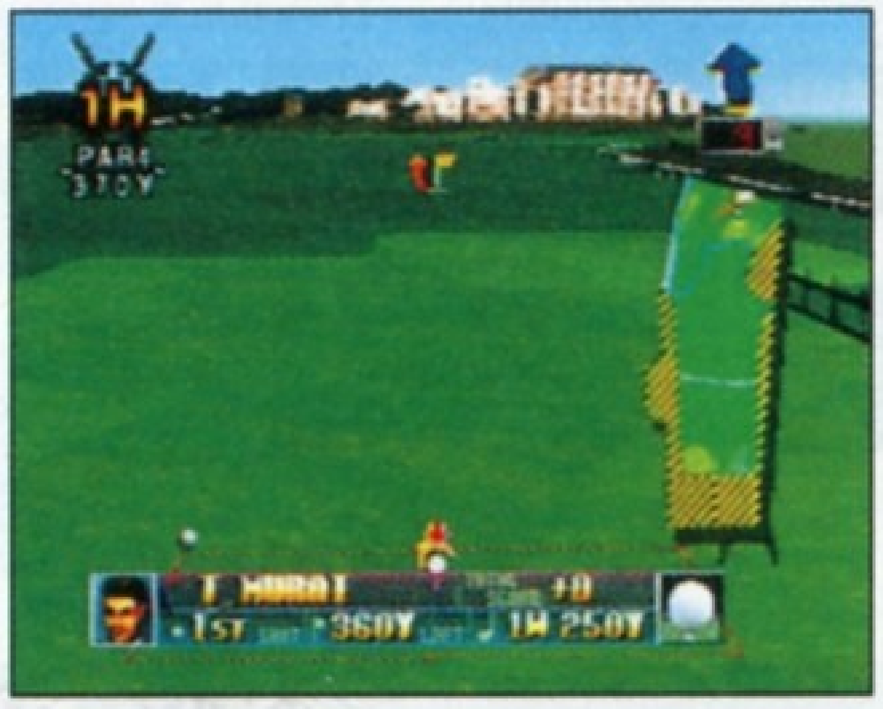

パー数
ヤード数
グリーン方向
ホールナンバー
風向・風速
ホールマップ
1H
PAR4
370Y
T.MURAI
TOTAL SCORE ±0
1ST SHOT
360Y LEFT
1W 250Y
プレイヤー名
キャラクター
現在の打数
残り距離
所持クラブ
打点位置／ライ
現在のスコア

OLD COURSE

ボールの打ち方

ゲームの進行は基本的に〈方向キー〉と〈◎ボタン〉、〈⊗ボタン〉で操作できます

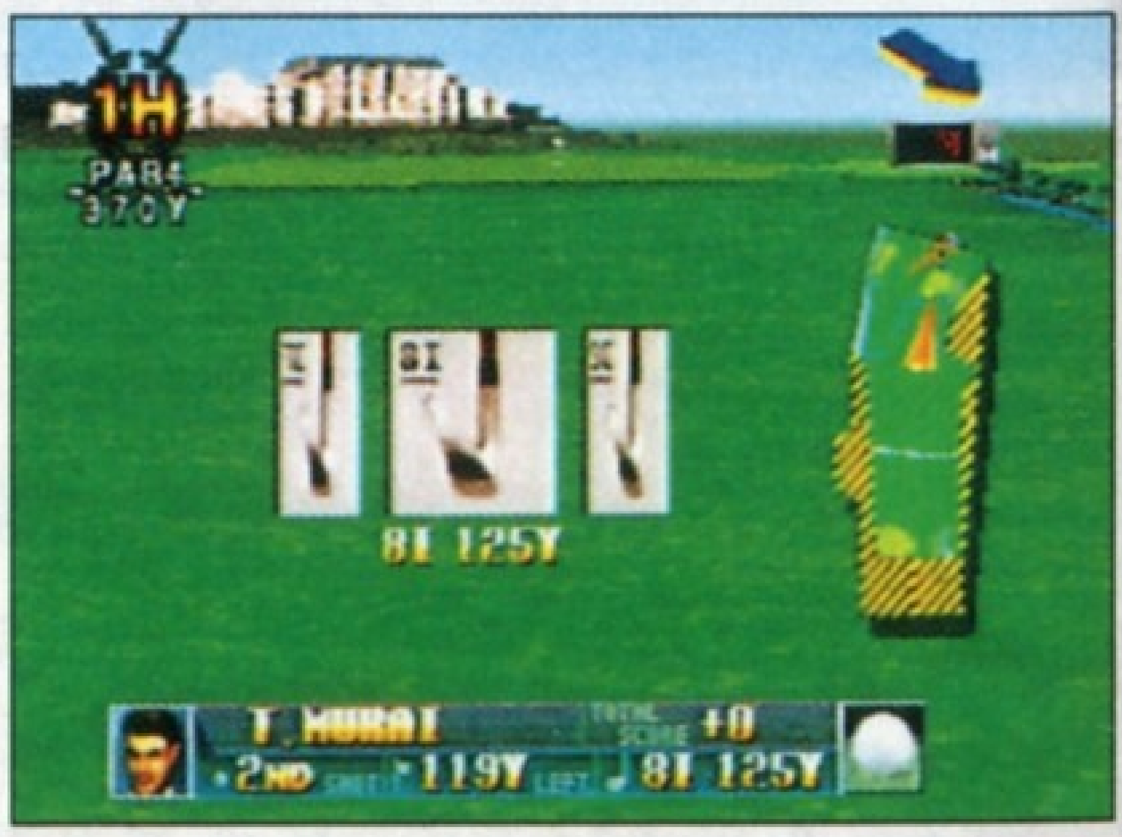
※「方向選択」時に〈⊗ボタン〉を押すと、通常メニュー（22頁参照）が表示されます


1H
PAR4
370Y
T. MURAI
+0
1ST
360Y
1W 250Y

ティショット

＊ティ位置

まず、ティグラウンド内でティ位置を決定します

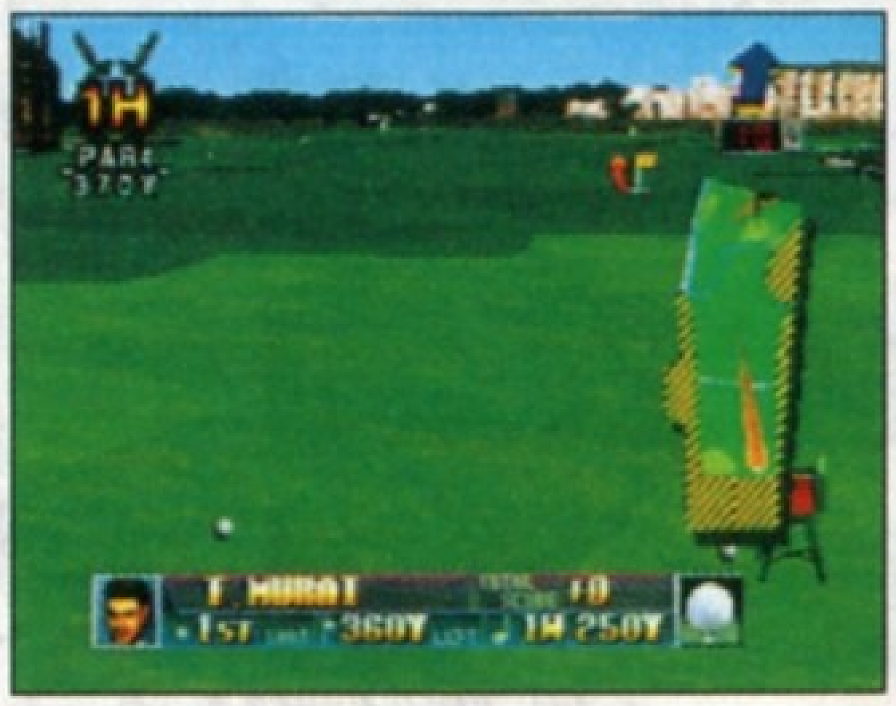

1H
PAR4
370Y
8I
8I 125Y
T. MURAI
+0
2ND
119Y
8I 125Y

＊クラブ選択

クラブはカップまでの距離によって自動的に選択されますが、〈R1ボタン〉と〈方向キー〉で変更できます

＊方向選択

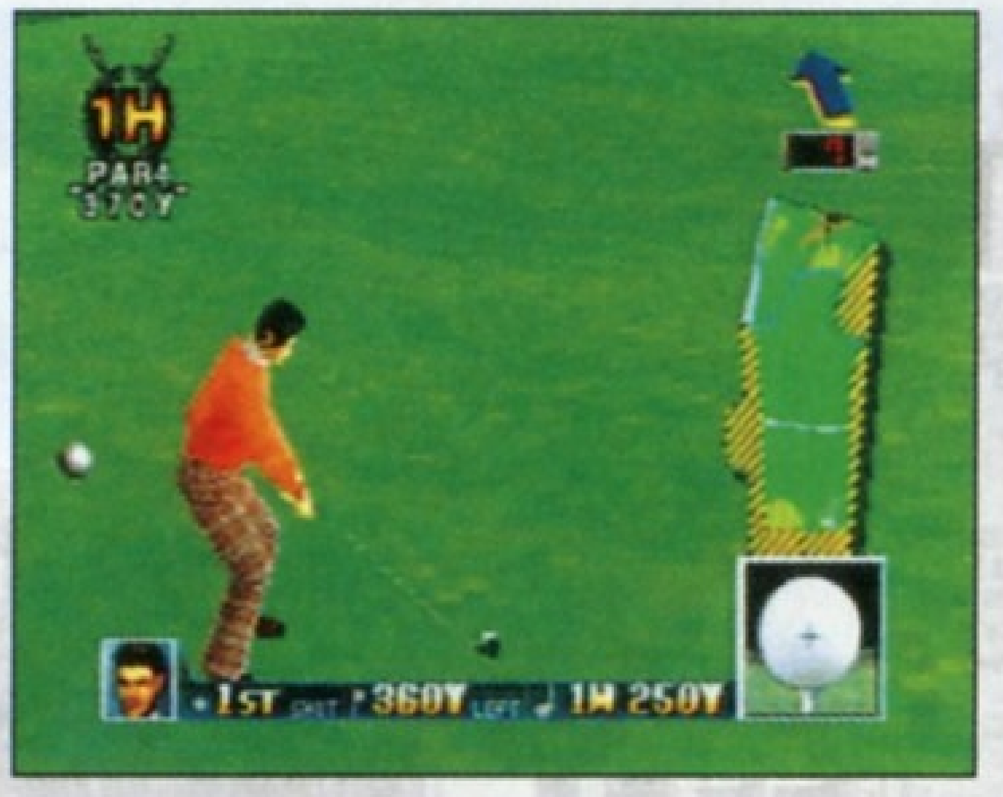
ホールマップの黄色い矢印で打ち出す方向を確認し、〈方向キー〉で選択します


1H
PAR4
370Y
T. MURAI
+0
1ST
360Y
1W 250Y

ST ANDREWS

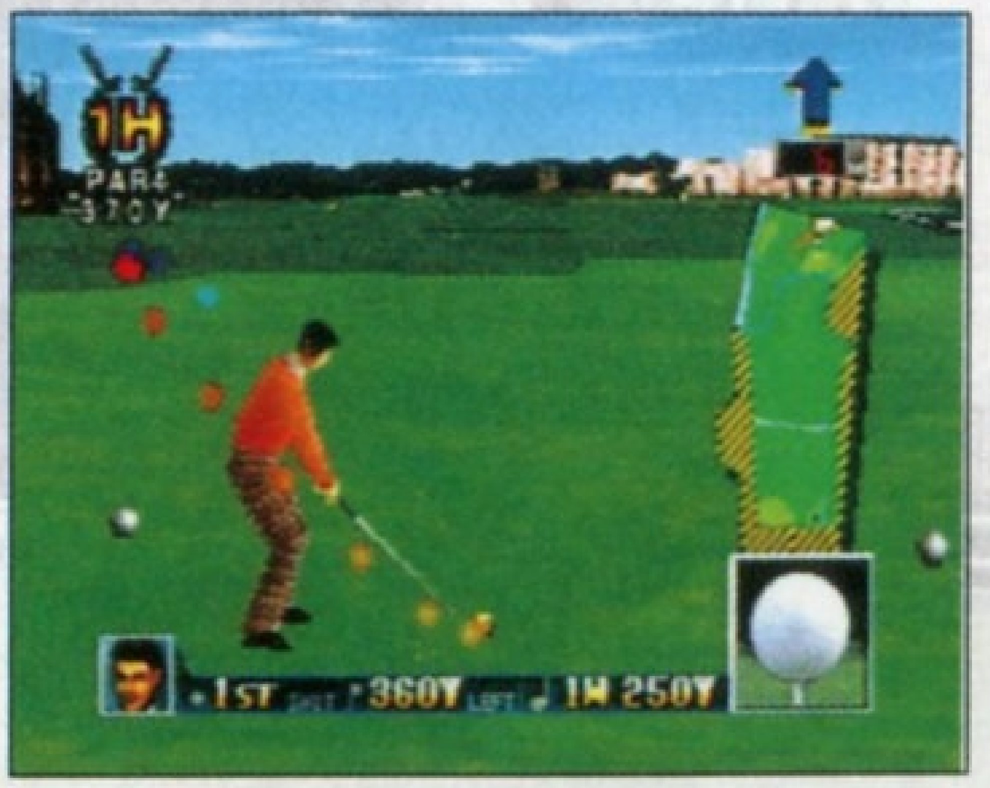
＊ボール打撃位置

〈＋〉カーソルが中心より下の位置でショットすると高いボール、上の位置では低いボールになります。〈＋〉が赤色を示す位置ではミスショットしやすくなります


1H
PAR4
370Y
1ST
360Y
1W 250Y

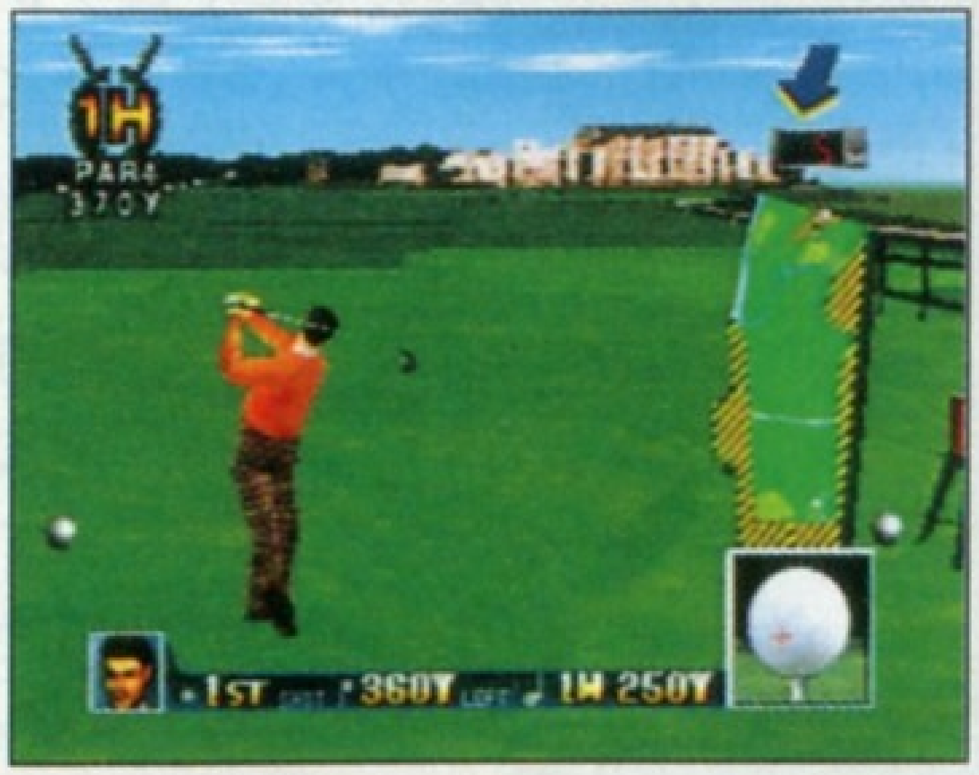
＊パワーを決定する

パワーゲージが表示され、カーソルが上下に移動します。パワーゲージ最先端の青い○印でフルスウィング、中央の青い○印でハーフスウィングとなりますので、最適のパワーを選んでください


1H
PAR4
370Y
1ST
360Y
1W 250Y

＊ショットする

選択した打撃位置を中心に赤い円が伸縮し、この円が最も小さい状態でヒットすればナイスショットになります。逆に円が大きいときにショットすると、赤い円の外周のどこかでショットすることになり、ミスショットとなる場合が多くなります


1H
PAR4
370Y
1ST
360Y
1W 250Y

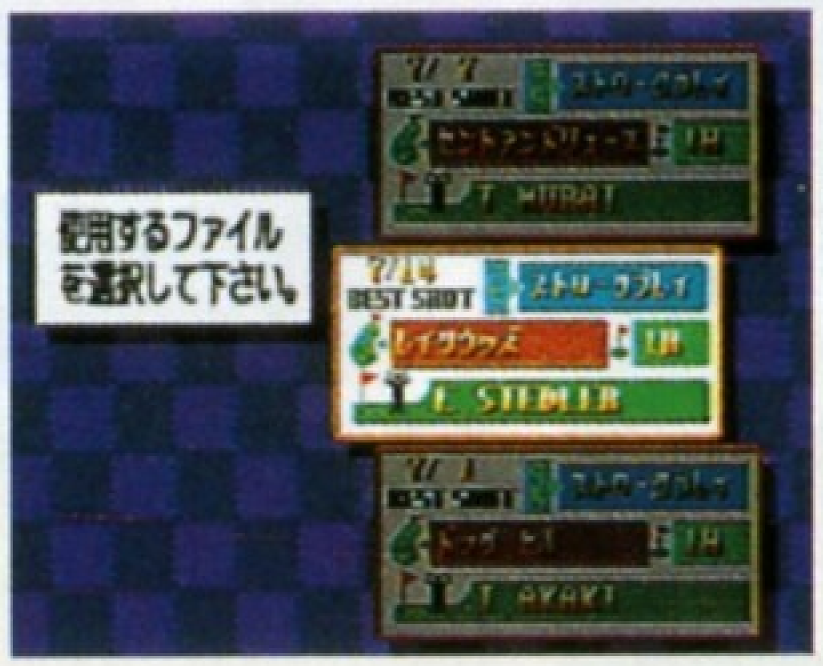
OLD COURSE

リプレイ

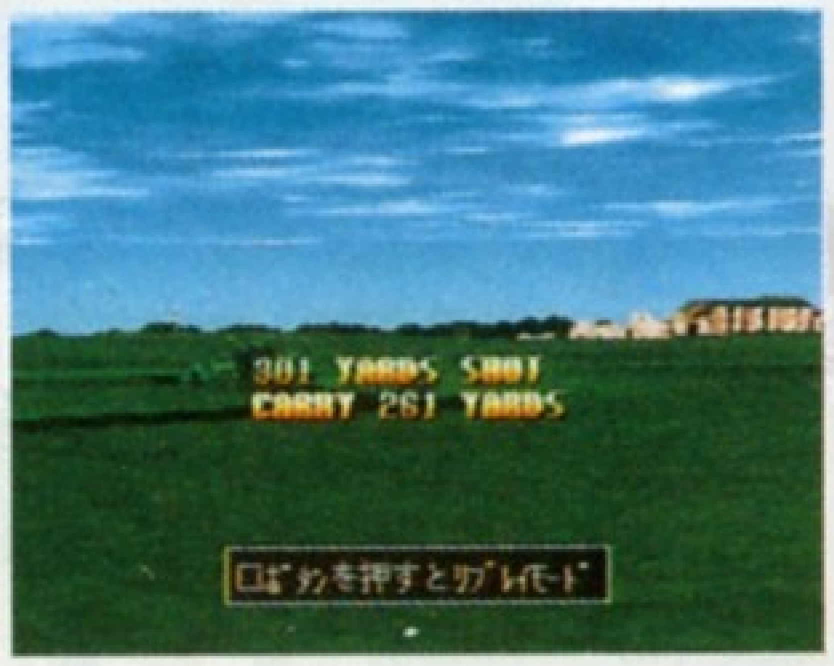
ゲーム中のショットをリプレイし、さまざまなカメラワークでショットを見直すことができます。また、そのリプレイを記録することもできます（30頁参照）

ショット後、〈■ボタン〉を押すとリプレイの表示がでます

▶ … このボタンでリプレイを開始します
S … スローモーションがかかります
1 … スイングし終わるまではプレイヤーの後方にカメラが位置し、ショット後はボール停止位置付近で待ち受けています

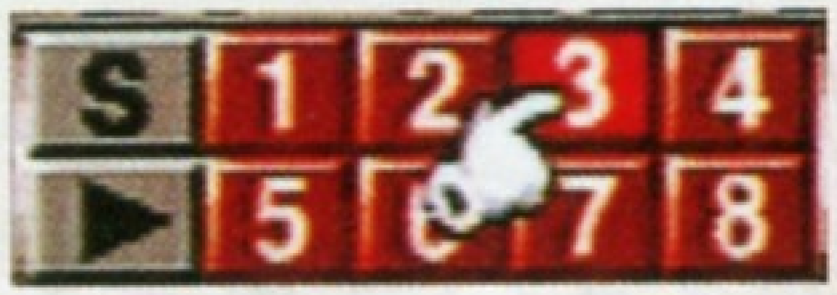


使用するファイルを選択して下さい。

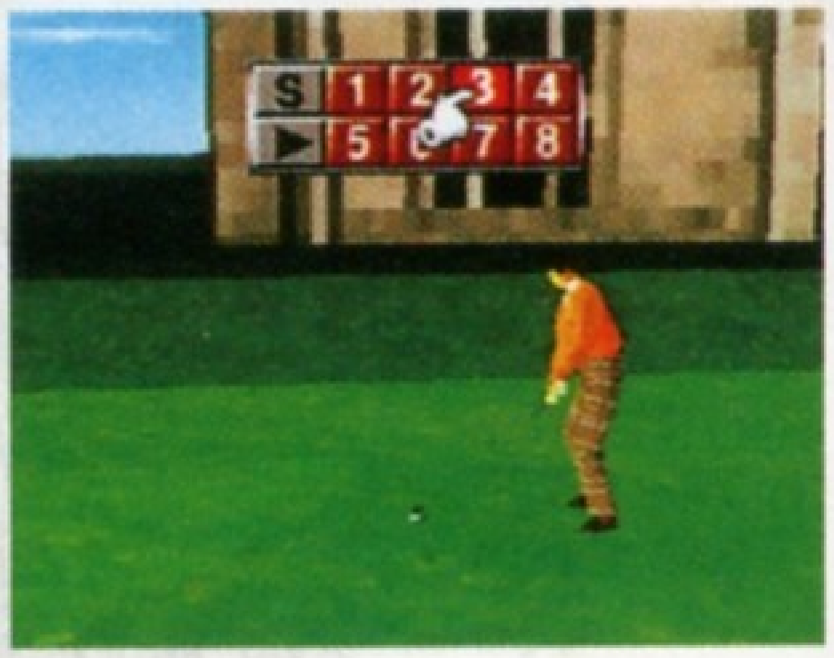


301 YARDS SHOT
CARRY 261 YARDS
□ボタンを押すとリプレイモード

2 … スイングし終わるまではプレイヤーの右側方にカメラが位置し、ショット後はボール停止位置付近で待ち受けています
3 … スイングし終わるまではプレイヤーの前方にカメラが位置し、ショット後はボール停止位置付近で待ち受けています
4 … スイングし終わるまではプレイヤーの左側方にカメラが位置し、ショット後はボール停止位置付近で待ち受けています

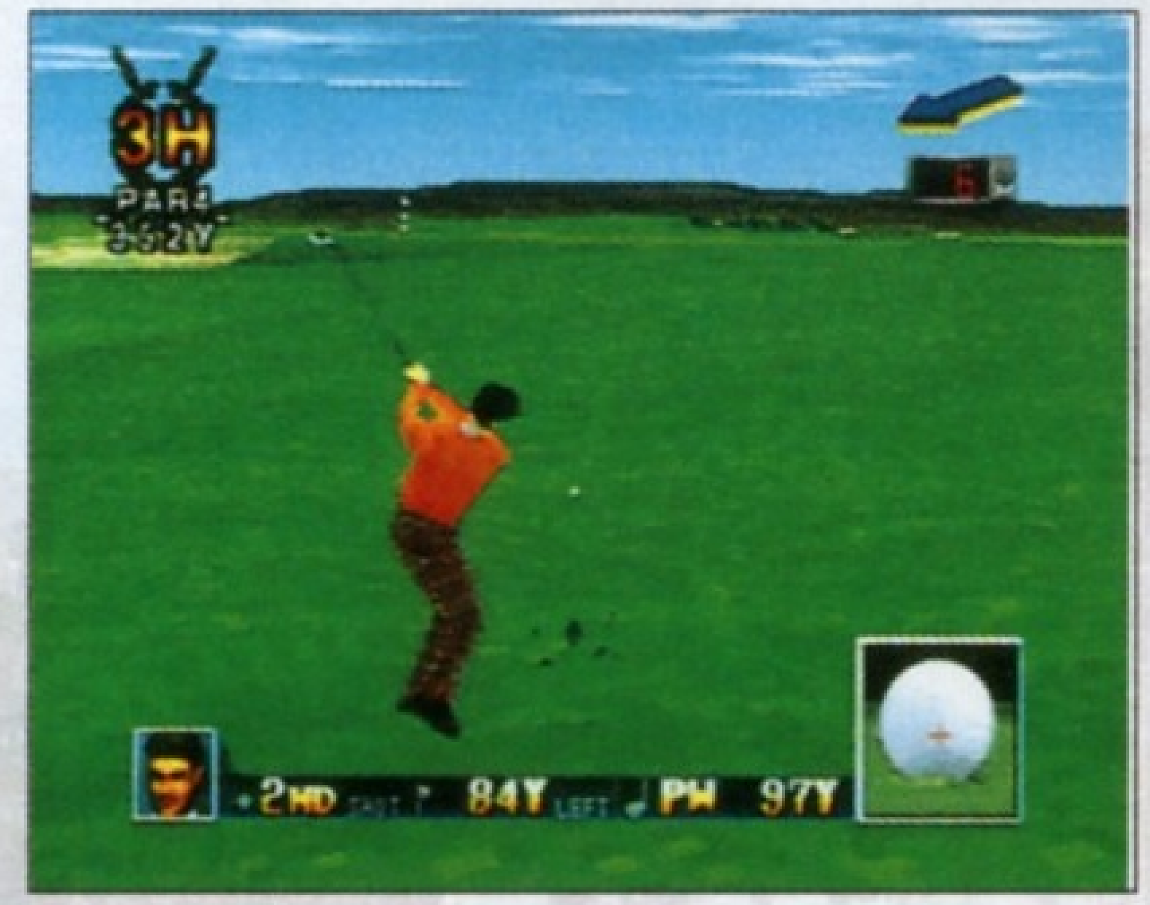


5 … スイングし終わるまではプレイヤーの右側方にカメラが位置し、ショット後は通常のゲームモードと同様にボール停止までボールの後方からボールを追跡します
6 … スイングし終わるまではプレイヤーの後方上空にカメラが位置し、ショット後はプレイヤーの右側方上空にカメラが移動します
7 … ショット前からボール停止まで、プレイヤーの後方上空にカメラが位置します
8 … 自分の決めた任意の場所にカメラ位置を設定し、その視点からボールをとらえます。ただし、OBゾーンには移動できません



ST ANDREWS

第2打以降のショット



ティ位置が決められない点を除けば、ティショット時と同じパターンを繰り返します。ただし、飛距離と使用クラブの関係でハーフショットを希望する場合は、パワーゲージ表示時に〈■ボタン〉を押すとハーフショットモードになります

＊グリーン周りのショット

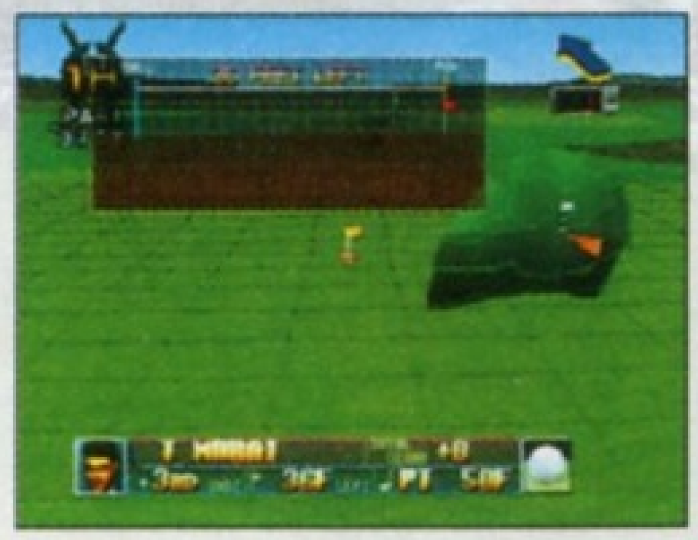
同じくショットのパターンを繰り返しますが、パワーゲージはハーフパワーを表示します。ハーフショット・パワーゲージが表示されているときに、カーソルがアドレスから中央の青い○印を移動中にショットすると、アプローチショットになります

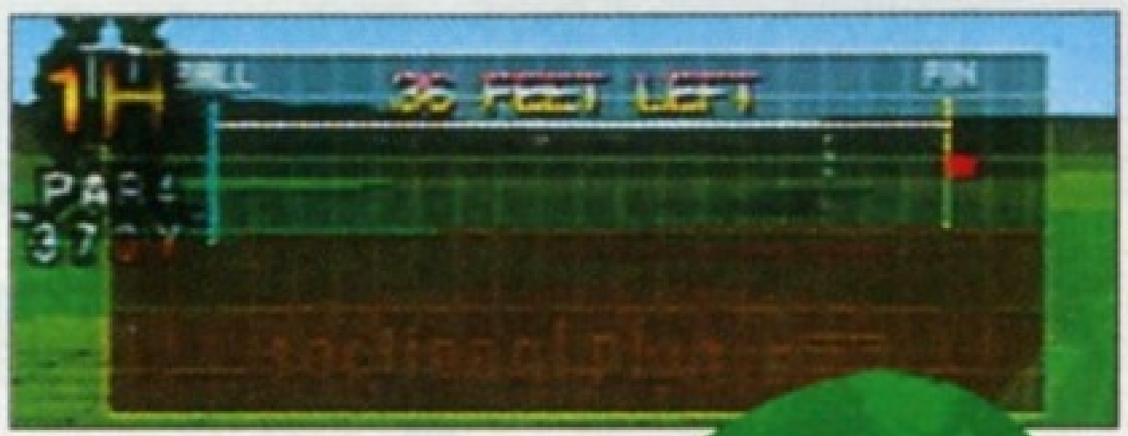
パッティング・グリーン

＊ON THE GREEN

ボールがグリーンに乗ると、地形グリッド、地形断層図、グリーンマップが表示されます。ショットと同様に、方向を選択します

地形グリッド　：〈方向キー〉上で通常の地形より3倍に誇張して表現します
地形断層図　：ボールからカップまでの地形の傾斜を断層で表現します
グリーンマップ：緑色の濃淡で高低を表現します。低いところほど色は濃くなります


●地形グリッド



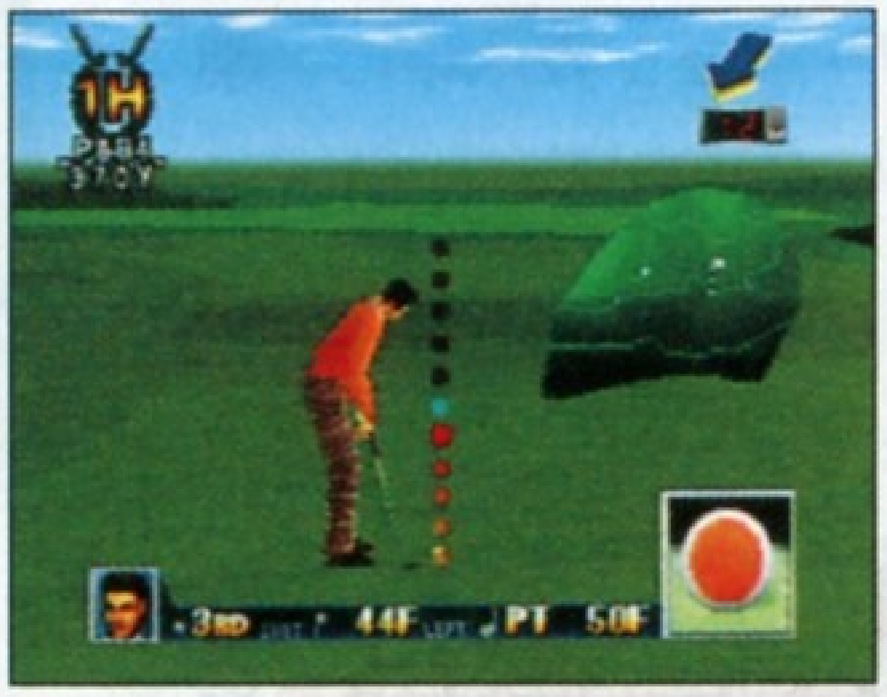
●地形断層図

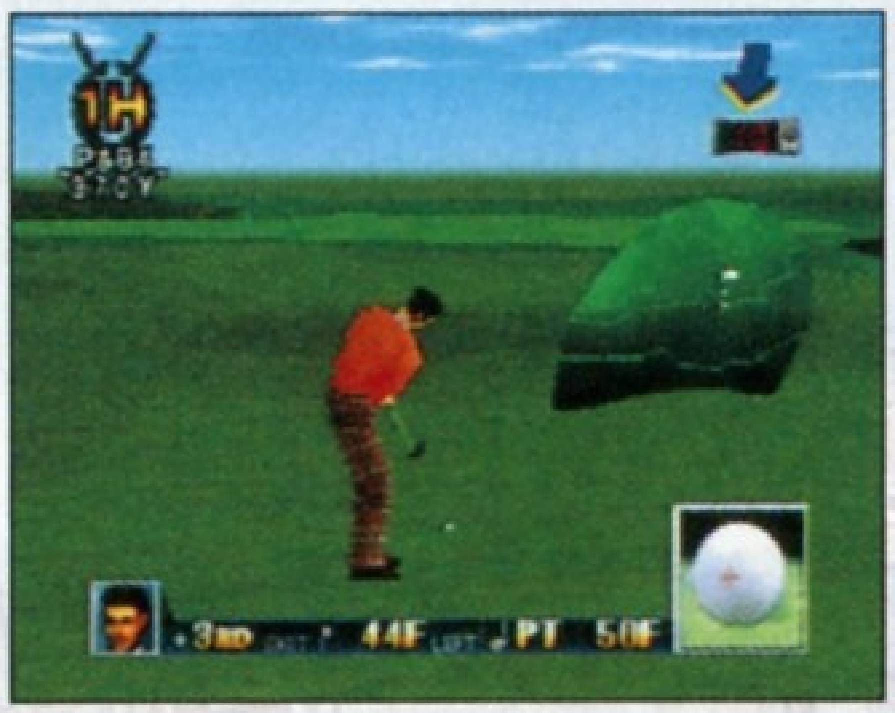
●グリーンマップ

OLD COURSE

＊パッティング

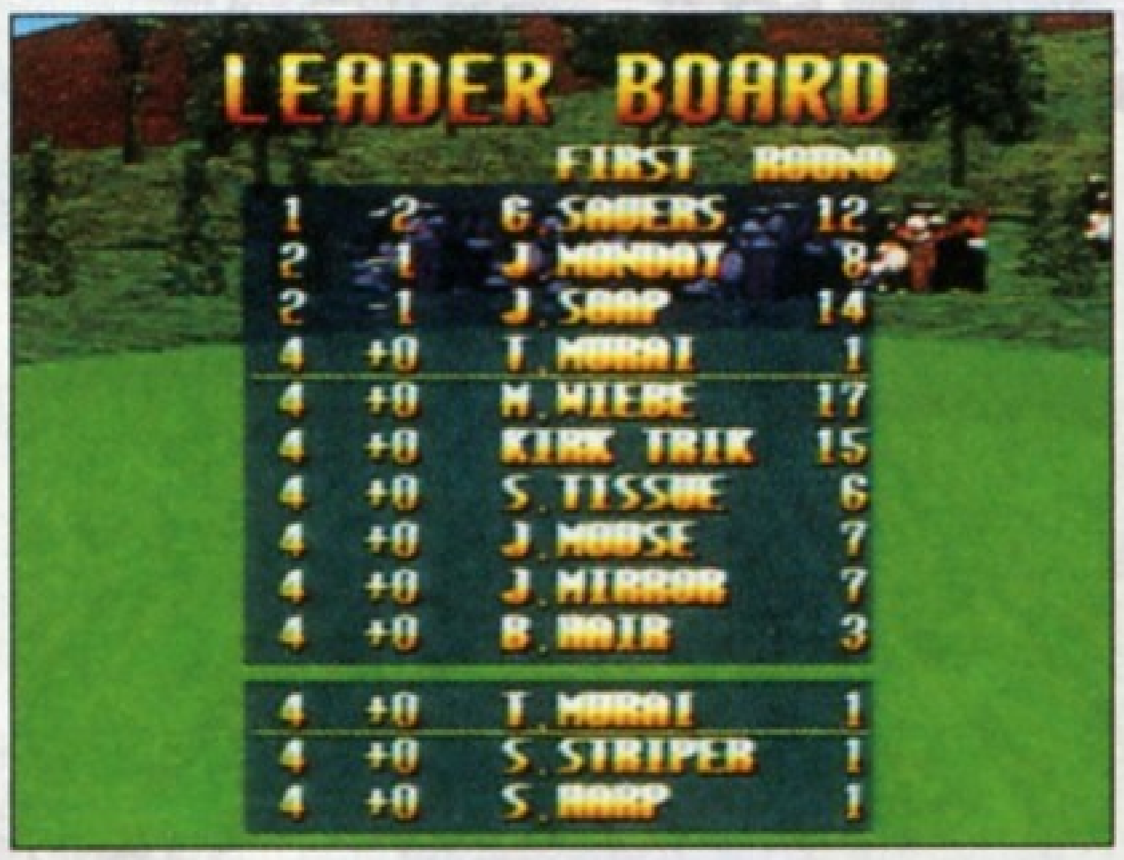
ショット時と同様に、パワーゲージからパワーを決定します。ただしボールの打撃位置は選択できません





ホールアウト

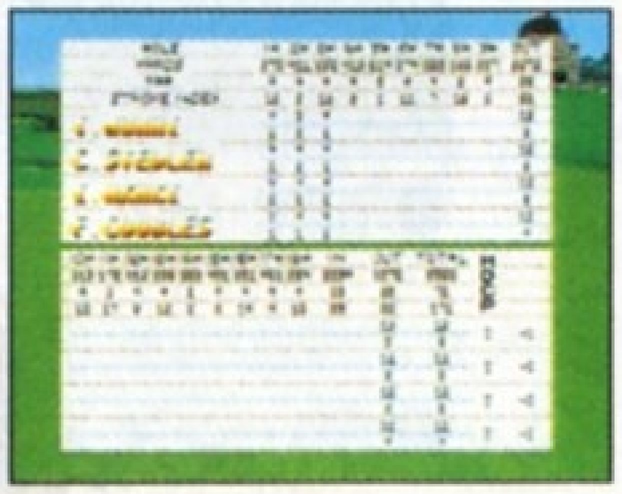
カップインするとスコアが表示され、「トレーニング」以外のモードではスコアカードが表示されます。「トーナメント」モードでは続いてリーダーボードが表示されます。〈◎ボタン〉を押すと次のホールへと進みます。



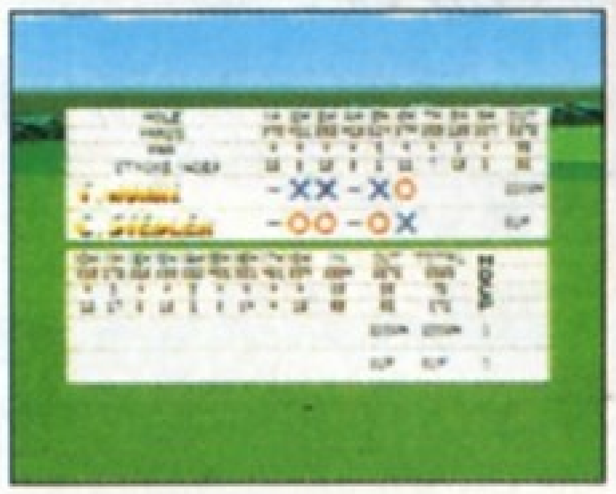
LEADER BOARD

		FIRST ROUND	
1	-2	G.SAVERS	12
2	-1	J.MONDAY	8
2	-1	J.SOAP	14
4	+0	T.MURAI	1
4	+0	M.WIEBE	17
4	+0	KIRK TRIK	15
4	+0	S.TISSUE	6
4	+0	J.MOUSE	7
4	+0	J.MIRROR	7
4	+0	B.HAIR	3
4	+0	T.MURAI	1
4	+0	S.STRIPER	1
4	+0	S.HARP	1

●トーナメント／リーダーボード



●トーナメントスコア



●マッチプレイスコア

ST ANDREWS OLD COURSE

PRACTICE PART

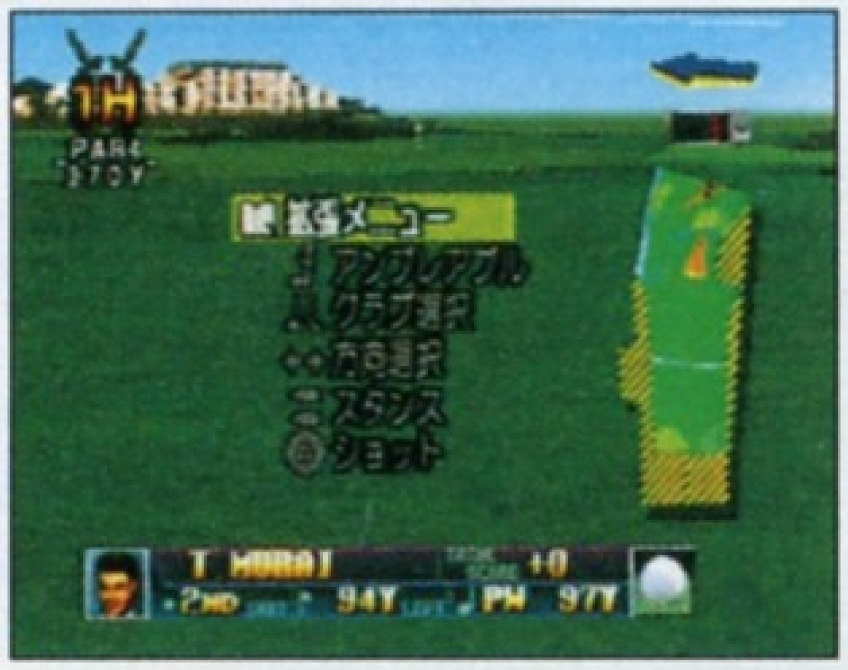
ゲーム内の通常・拡張メニュー、
ゲームの内容を保存し再開する
メモリーカードの使用方法を解説するとともに、
天候やBGMの有無などを選択できる
環境設定メニューについて紹介します

通常メニュー

ゲームの進行は基本的に〈方向キー〉と〈◎ボタン〉、〈⊗ボタン〉で操作できます

1．拡張メニュー

拡張メニューに移ります（24頁参照）


1H
PAR4
373Y
拡張メニュー
アンプレアブル
クラブ選択
方向選択
スタンス
◎ショット
T MURAI
+0
2ND
94Y
PW
97Y

2．ティ位置／アンプレアブル

ティショット時では、ティアップ位置を決定した後に、位置を再び変更する場合に選択します。この場合には〈⊗ボタン〉を押しても前に戻らないので、必ずティ位置を決定してください

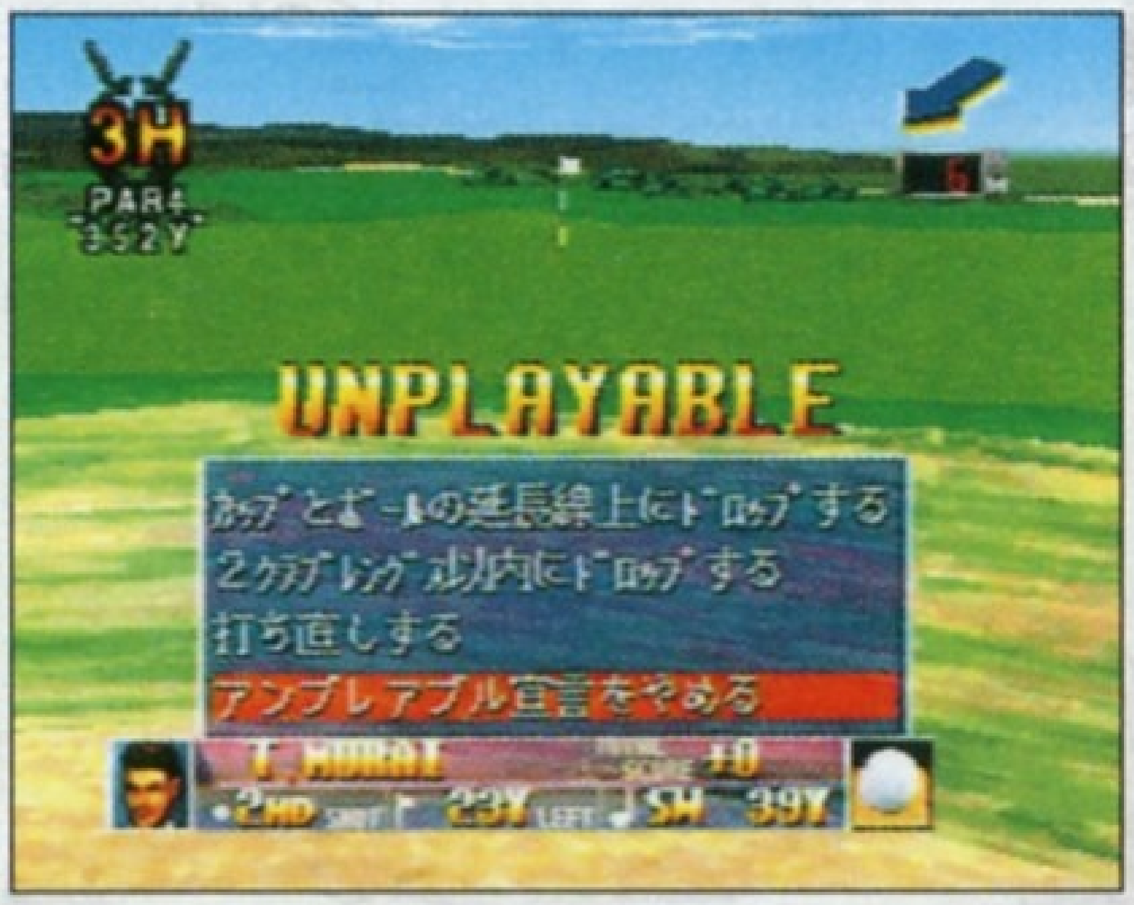
ティショット以外では、アンプレアブルを選択することができます。アンプレアブルメニューが表示され、以下の4つの選択肢から選ぶことができます

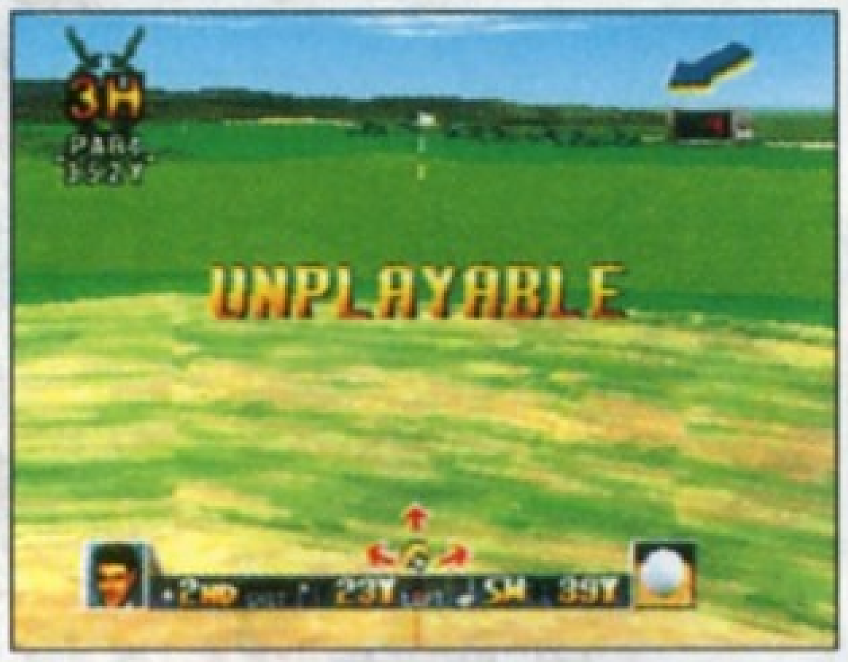
「カップとボールの延長線上にドロップする」：矢印が表示され、OB領域に達するまではいくらでも後方に下がれます。操作は〈方向キー〉をまず左右に、そして後ろに動かします

「2クラブレングス以内にドロップする」：矢印が表示され、ボールの後方半円上にドロップすることができます

「打ち直しする」：前のショット地点に戻ります

「アンプレアブル宣言をやめる」：アンプレアブル宣言を取り消します

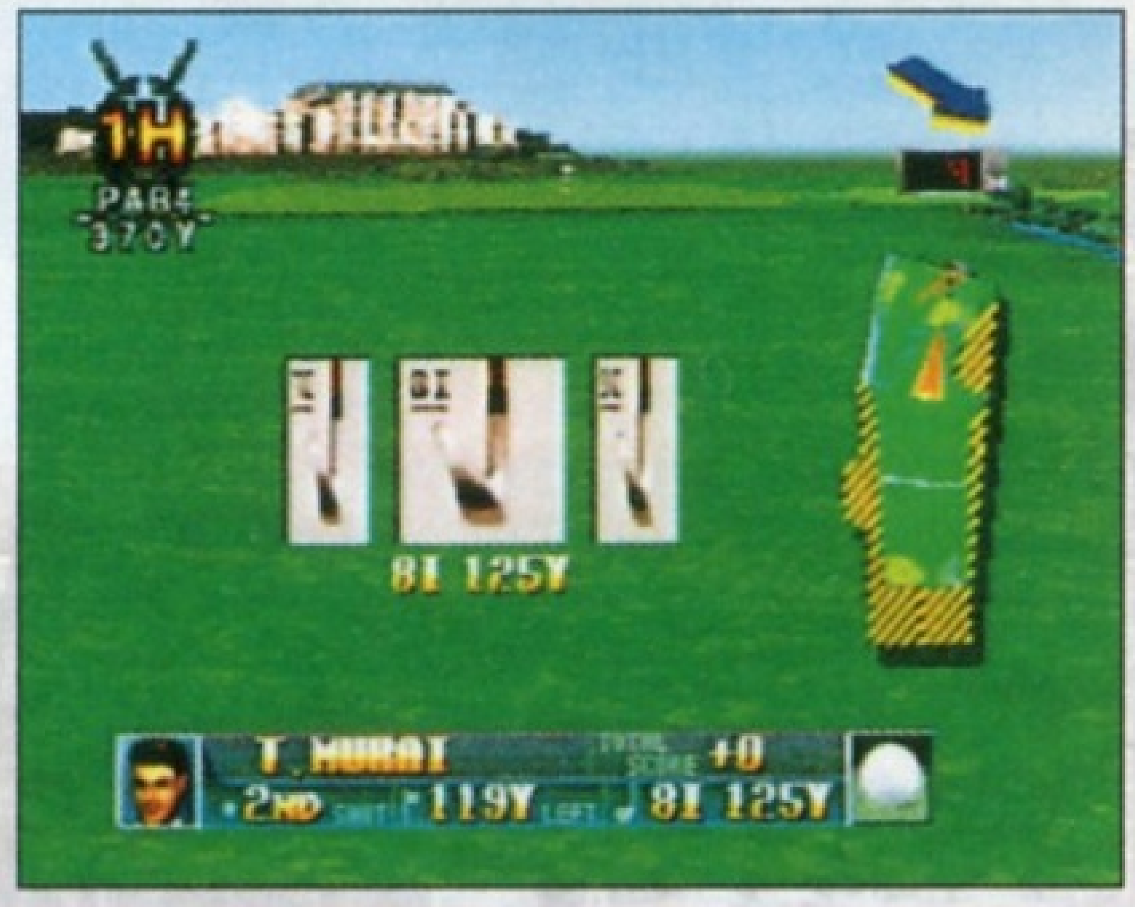

3H
PAR4
352Y
UNPLAYABLE
カップとボールの延長線上にドロップする
2クラブレングス以内にドロップする
打ち直しする
アンプレアブル宣言をやめる
T. MURAI
+0
2ND
23Y
SW
39Y


3H
UNPLAYABLE
2ND
23Y
SW
39Y

ST ANDREWS

3．クラブ選択

ゲーム中のクラブ選択と同じです（16頁参照）

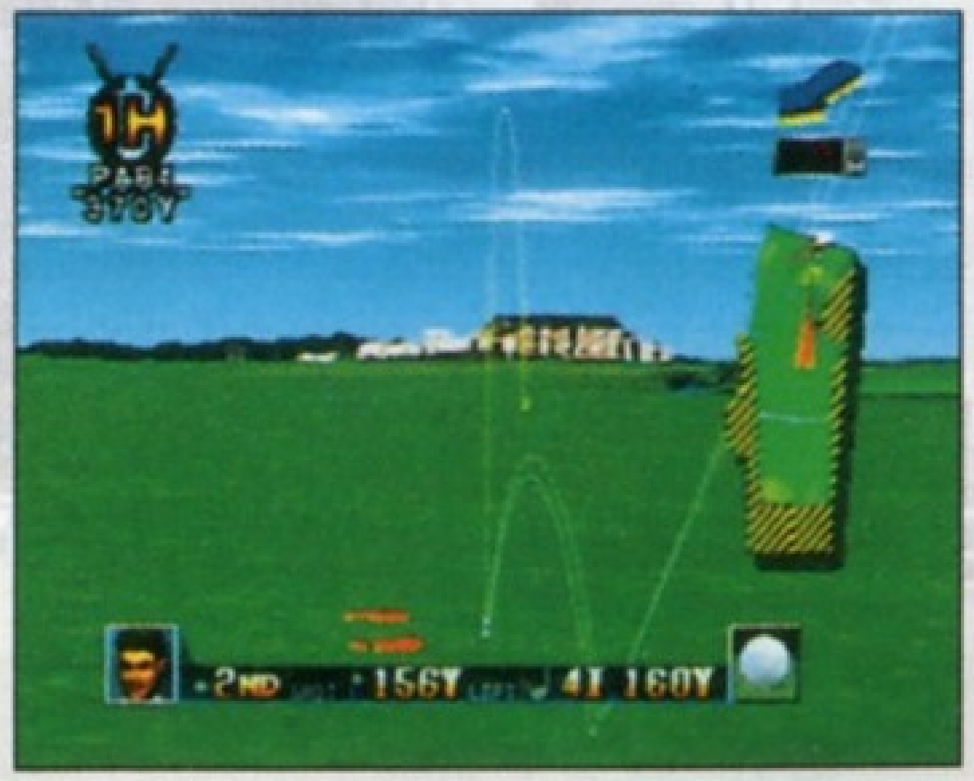

1H
PAR4
370Y
8I 125Y
T.MURAI
TOTAL SCORE +0
2ND
119Y
8I 125Y

4．方向選択

ゲーム中の方向選択と同じです（16頁参照）

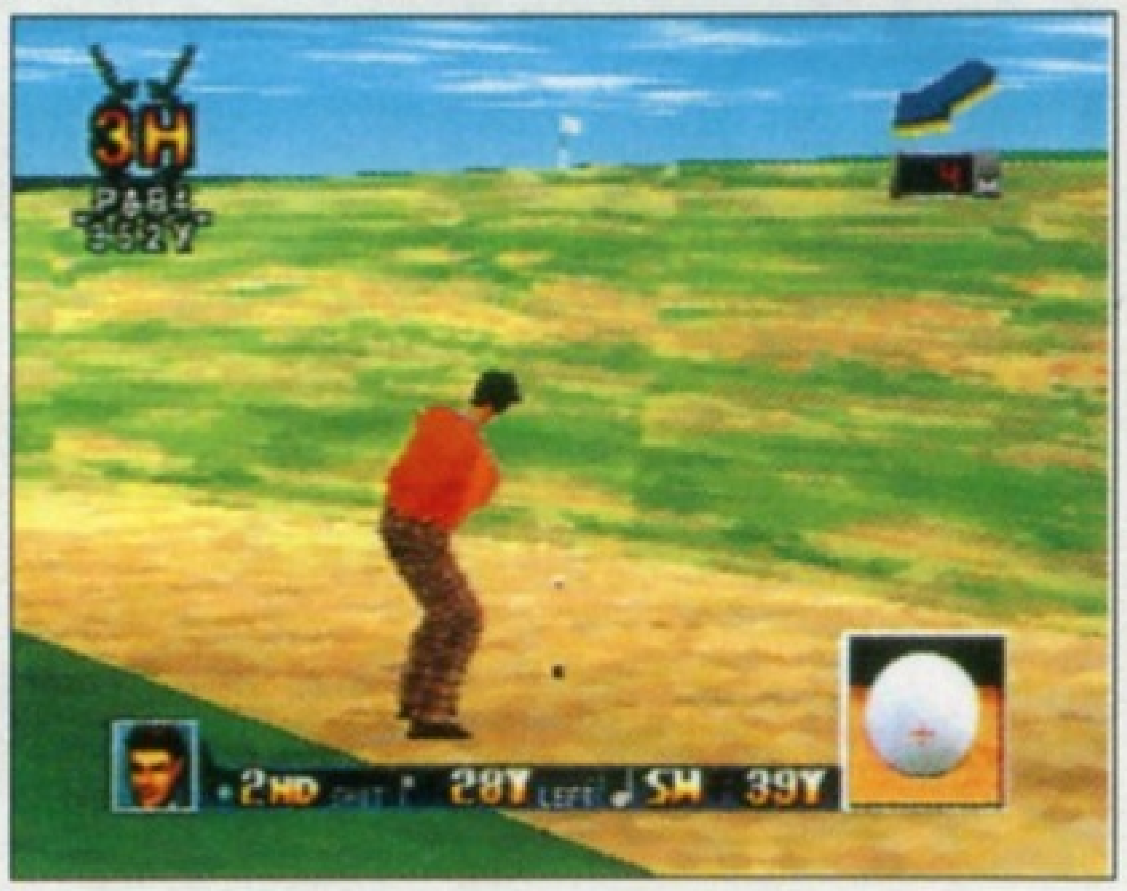
5．スタンス

スタンスを変えてボールの飛び方を変えます。そのイメージもボールの軌跡として表示されます。ただしグリーン上では選択できません


1H
PAR4
370Y
2ND
156Y
4I 160Y

6．ショット

一度メニューに入ると次の行動をメニューから選択しなければならないので、いずれかのメニューを使用してからショット画面に戻る場合に選択します


3H
PAR4
2ND
28Y
SW 39Y

OLD COURSE

拡張メニュー

ゲームの進行は基本的に〈方向キー〉と〈◎ボタン〉、〈✕ボタン〉で操作できます

1. 通常メニュー

前の通常メニューに戻ります（22頁参照）

2. スコアカード

現在のスコアカードを表示します。「トレーニング」モードでは使用できません

3. 地形グリッド

プレイヤーのいる位置から前方に向かって地形グリッドが表示されます。方向選択時に〈L1ボタン〉を押しても、地形グリッドは表示されます

4. グリーン下見

グリーンの下見ができます。カップ位置などを確認してください

5. 画面設定

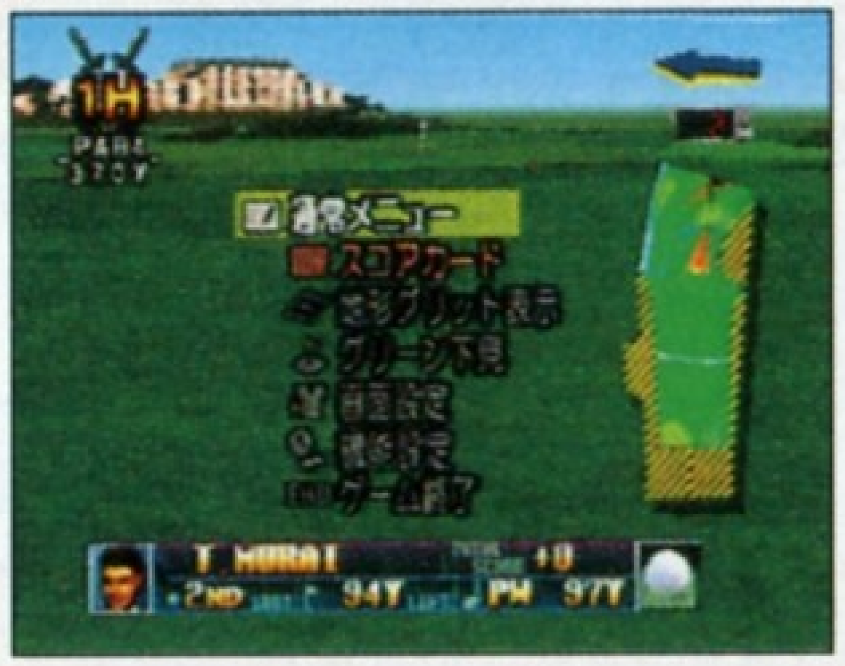
画面の設定をします（25頁参照）

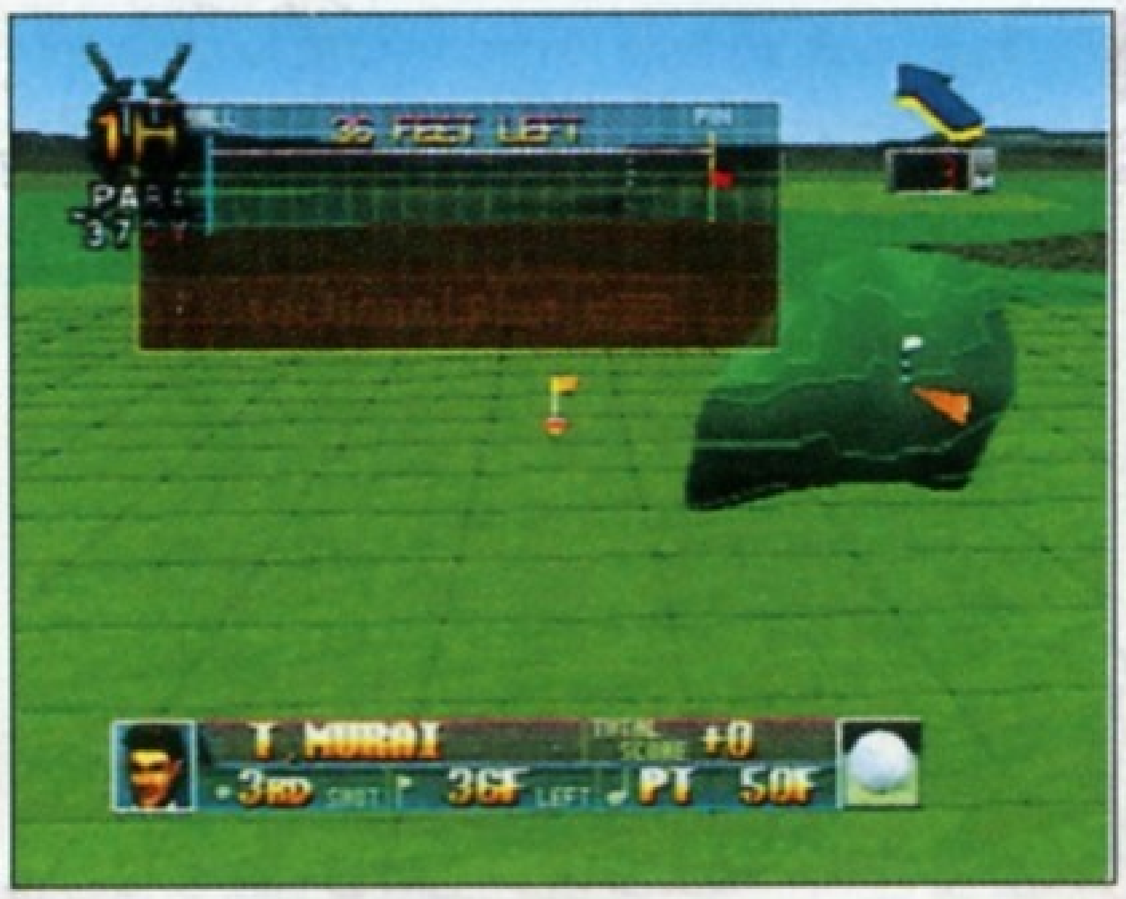
6. 機能設定

機能の設定をします（26頁参照）

7. END

ゲームを終了させます


1H
PAR4
370Y
通常メニュー
スコアカード
地形グリッド表示
グリーン下見
画面設定
機能設定
ゲーム終了
T.MURAI
+0
2ND
94Y
PW
97Y

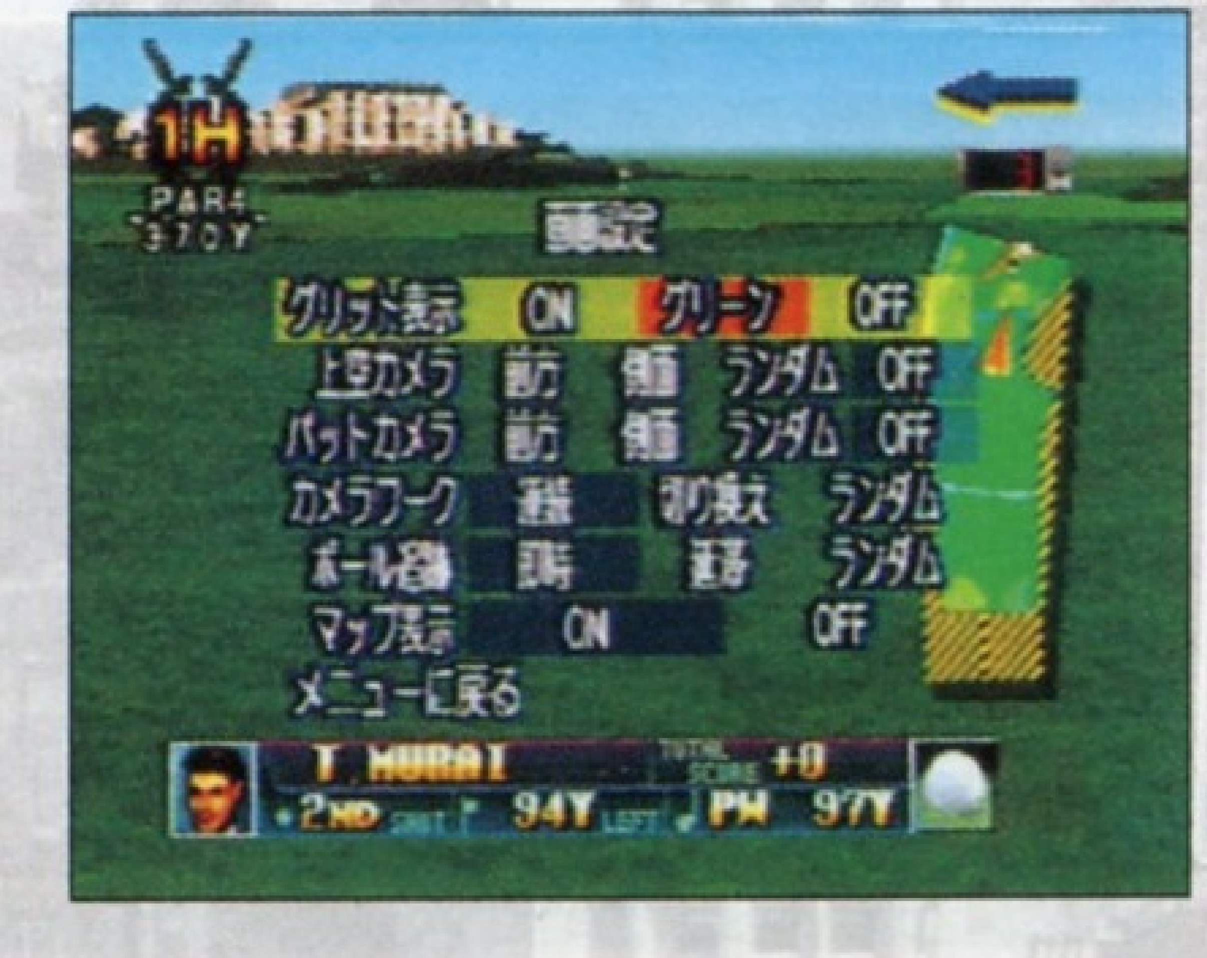

1H
36 FEET LEFT
T.MURAI
+0
3RD
36F
PT
50F

PAR (+0)
T.MURAI +1

ST ANDREWS

画面設定

ゲームの進行は基本的に〈方向キー〉と〈◎ボタン〉、〈⊗ボタン〉で操作できます


1H
PAR4
370Y
画面設定
グリッド表示 ON グリーン OFF
上空カメラ 前方 側面 ランダム OFF
パットカメラ 前方 側面 ランダム OFF
カメラワーク 連続 切り替え ランダム
ボール追跡 即時 遅延 ランダム
マップ表示 ON OFF
メニューに戻る
T. MURAI
TOTAL SCORE +0
2ND SHOT 94Y LEFT PW 97Y

1H
2ND 156Y 4I 160Y

1．グリッド表示

地形グリッドを常に表示するか、ON THE GREEN 時に表示するか、表示しないかを選択します。通常は〈グリーン〉になっています

2．上空カメラ

カメラ視点を切り替えます。通常は〈OFF〉になっています

3．パットカメラ

グリーン上のカメラ視点を切り替えます。通常は〈OFF〉になっています

4．カメラワーク

カメラが移動する際、今の場所から連続して表示するか、移動場所ごとに切り替えるか、ユーザーがランダムに移動させるかを選択します。通常は〈連続〉になっています

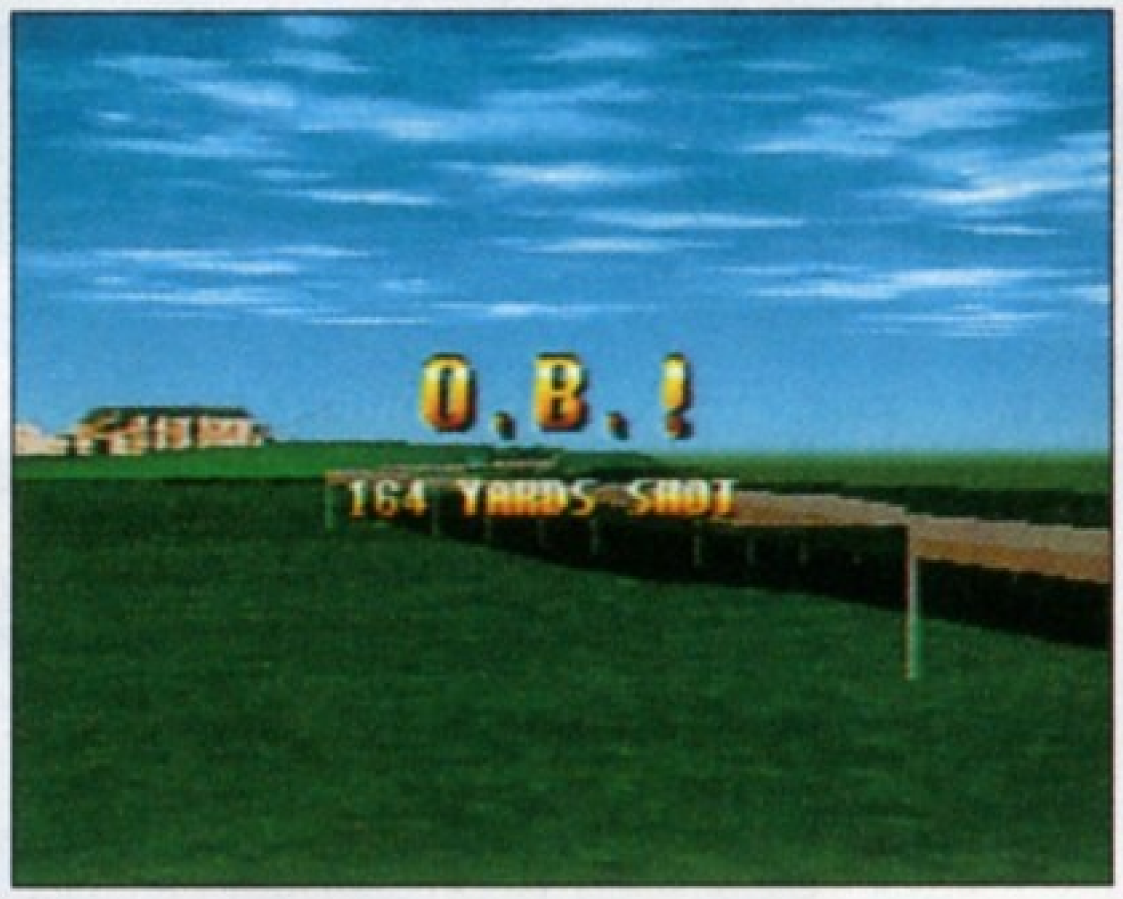
5．ボール追跡

ショットした後、すぐにボールを追跡するか、しばらくしてから追跡するか、ユーザーがランダムに追跡するかを選択します。通常は〈即時〉になっています

OLD COURSE

6. マップ表示

ホールのイラスト図が画面に表示されます。イラスト図の表示範囲外はOBですが、イラスト図内にOB領域がある場合は黄色と黒色の縞模様で表示されます。通常は〈ON〉になっています


O.B.!
164 YARDS SHOT

7. メニューに戻る

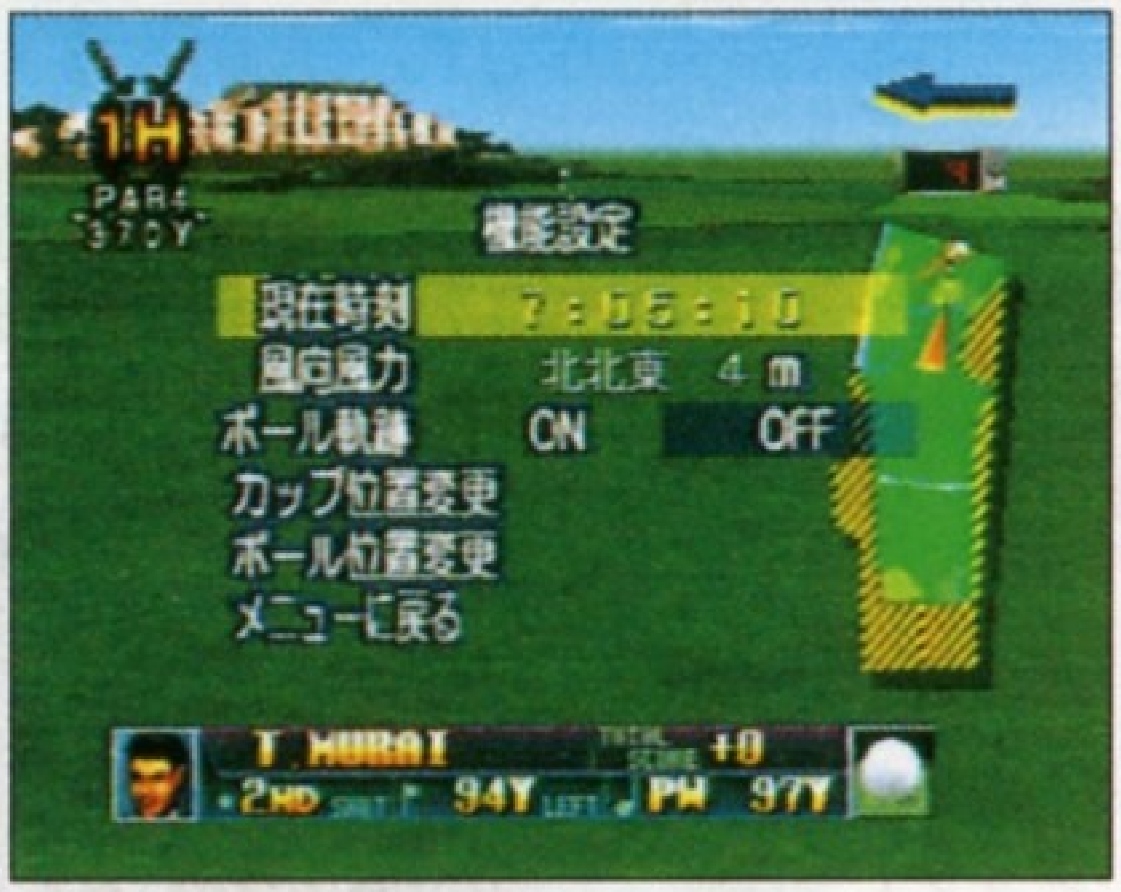
前の拡張メニューに戻ります（24頁参照）

機能設定

「トレーニング」モードのみ設定できます

1. 現在時刻

早朝は芝が露を含んでやや重く、陽が昇るに従って速くなり、夕方には芝が伸びてまた重くなることに、時刻設定の意味があります。変更の枠で〈◎ボタン〉を押すと、アナログ時計が表示され、〈方向キー〉左右で変更します


1H
PAR4
370Y
機能設定
現在時刻 7:05:10
風向風力 北北東 4 m
ボール軌跡 ON OFF
カップ位置変更
ボール位置変更
メニューに戻る
T.MURAI +0
2ND 94Y PW 97Y

2. 風向風速

変更の枠で画面中央に風向の矢印と風速メーターが表示されます。〈方向キー〉左右で風向、上下で風速を変更します

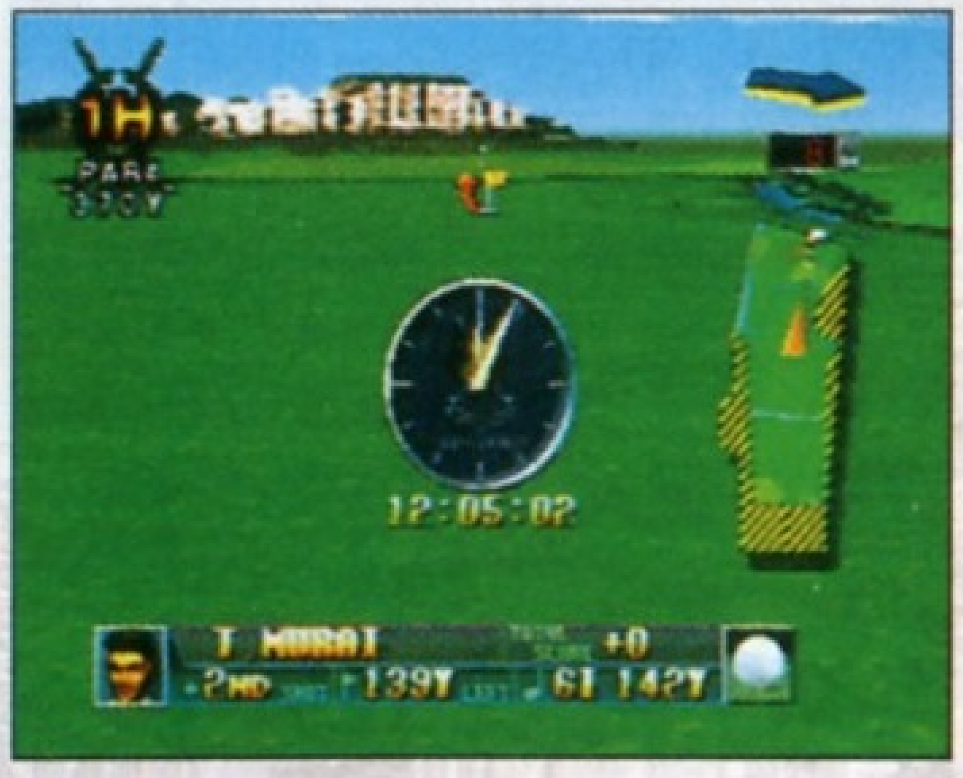
3. ボール軌跡

ショットしたボールの軌跡の有無を設定します

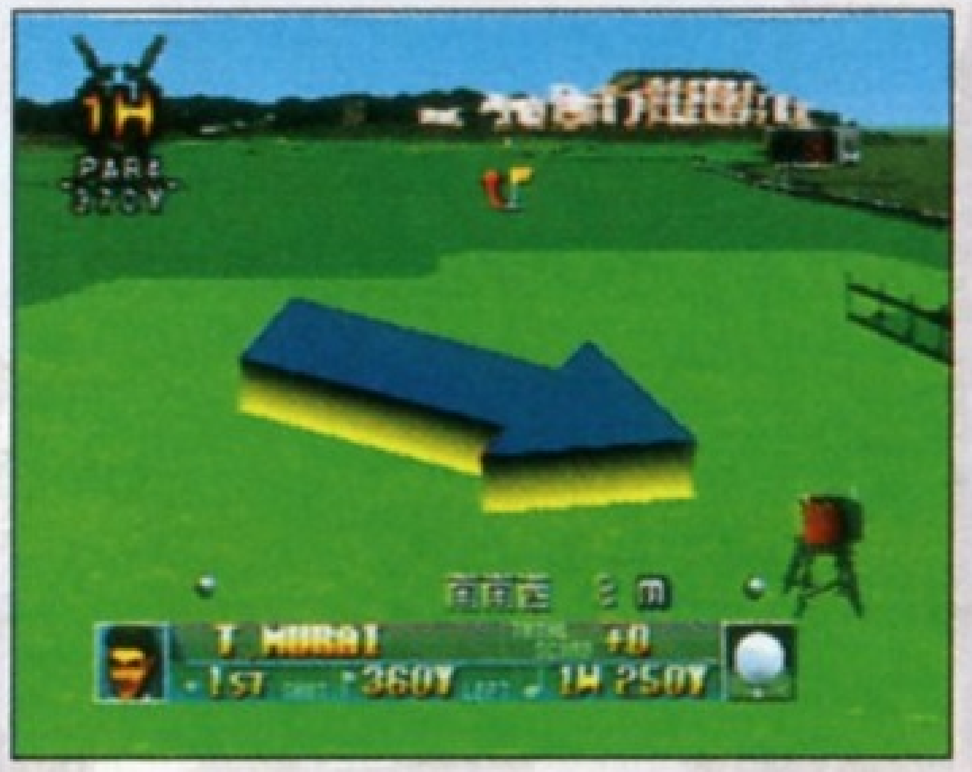
ST ANDREWS

4．カップ位置変更

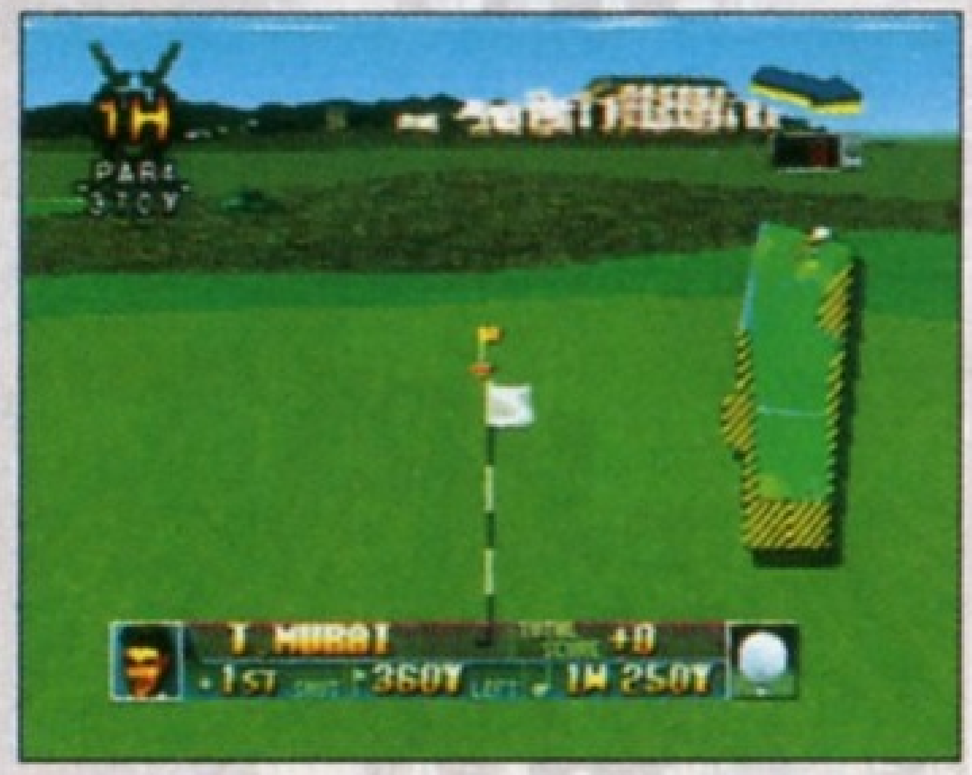
カップ位置をグリーン上の任意の位置に変更できます。変更する枠で〈◎ボタン〉を押すと、グリーン上にカップ位置のアイコンが表示されます。この際、〈方向キー〉で視点の変更ができます


1H
PAR4
370Y
12:05:02
T. MURAI
+0
2ND
139Y
6I 142Y

●現在時刻


1H
PAR4
370Y
3m
T. MURAI
+0
1ST
360Y
1W 250Y

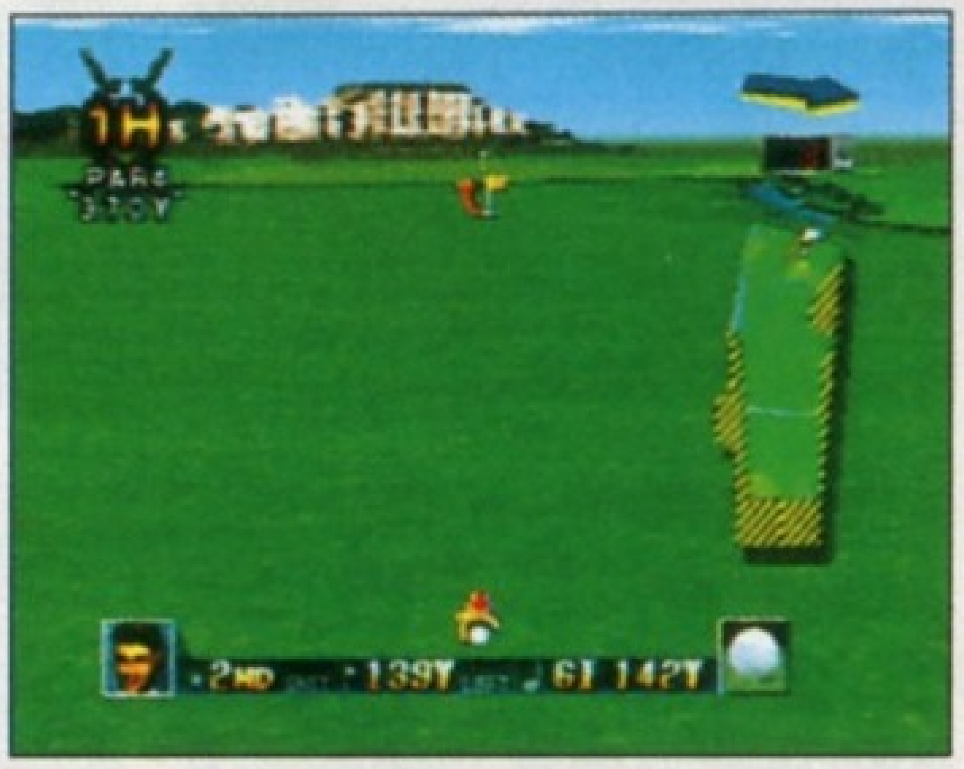
●風向・風速


1H
PAR4
370Y
T. MURAI
+0
1ST
360Y
1W 250Y

●カップ位置変更

5．ボール位置変更

ボールの位置をOBエリアではないホールの任意の位置に変更できます。変更する枠で〈◎ボタン〉を押すと、ボールを拾うアイコンが表示されます。この際、〈方向キー〉で視点の変更ができます


1H
PAR4
370Y
2ND
139Y
6I 142Y

●ボール位置変更

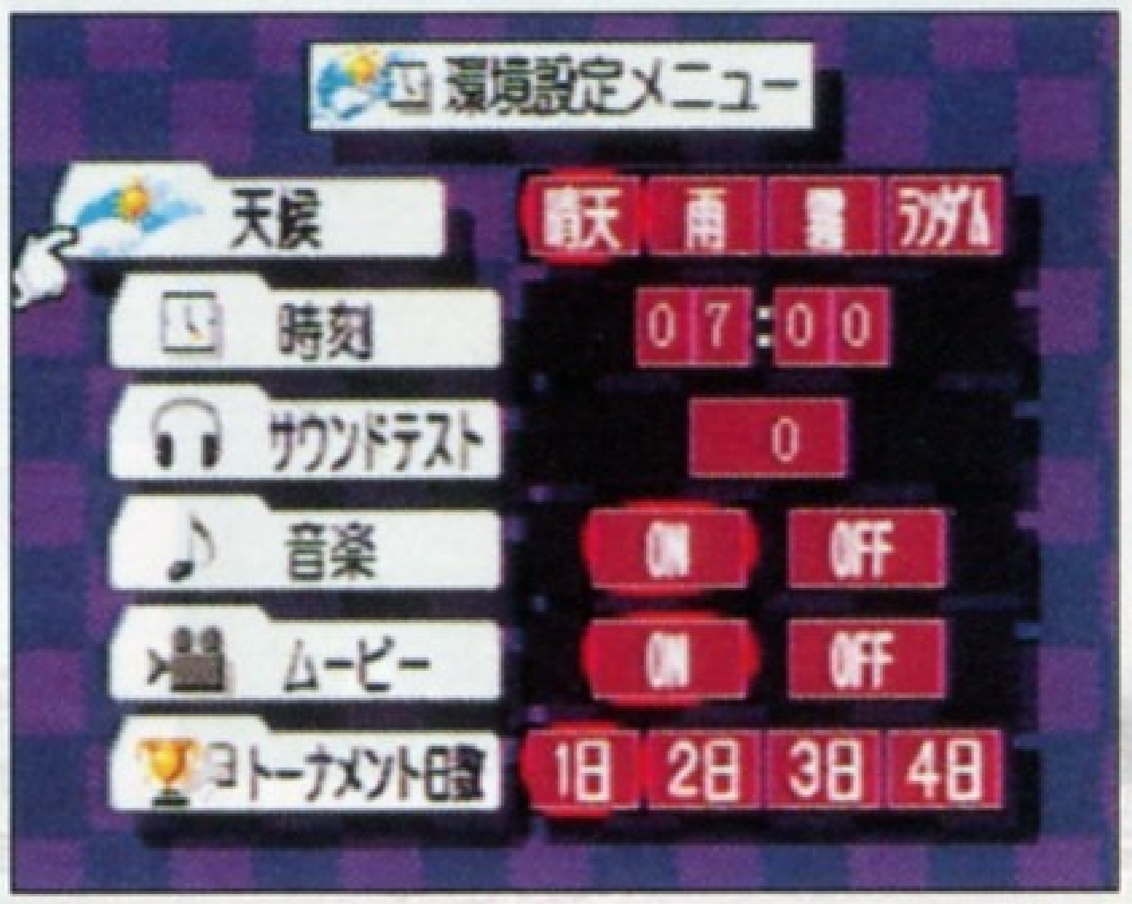
6．メニューに戻る

前の拡張メニューに戻ります（24頁参照）

OLD COURSE

環境設定メニュー

ゲームの進行は基本的に〈方向キー〉と〈◎ボタン〉、〈⊗ボタン〉で操作できます


環境設定メニュー
天候
晴天
雨
霧
ランダム
時刻
07:00
サウンドテスト
0
音楽
ON
OFF
ムービー
ON
OFF
トーナメント日数
1日
2日
3日
4日

1．天候

〈晴天・霧・雨・ランダム〉の4つから選択します。ランダムは時々刻々天候が変化します。ただし「トーナメント」モードでは選択できません

2．時刻

スタート時刻を変更、設定します。ただし「トーナメント」モードでは選択できません

3．サウンドテスト

ゲーム中の効果音（1〜41）をテストします。〈◎ボタン〉を押すと音が出ます

4．音楽

ゲーム中のBGMの有無を選択します

5．ムービー

オールドコース各ホールでのプレイの前に、ホール紹介をするか否かを選択します

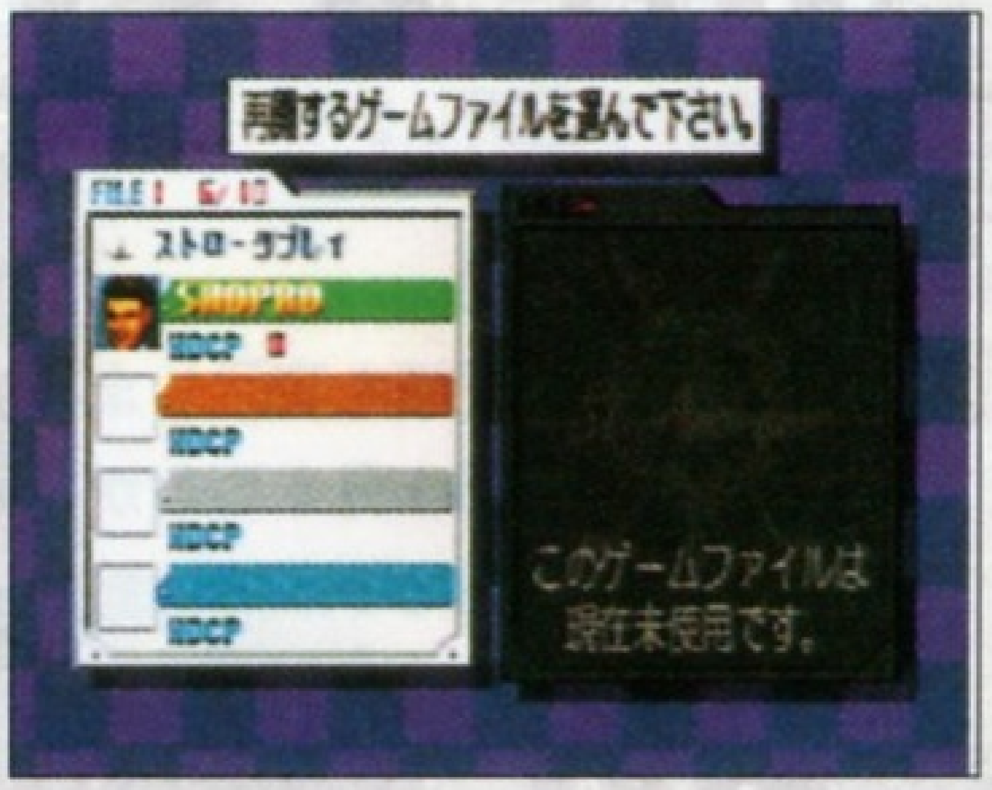
6．トーナメント日数

トーナメントの予選日数を決定します

メモリーカードの使用

ゲームの進行は基本的に〈方向キー〉と〈◎ボタン〉、〈⊗ボタン〉で操作できます

1．ゲームの再開


再開するゲームファイルを選んで下さい

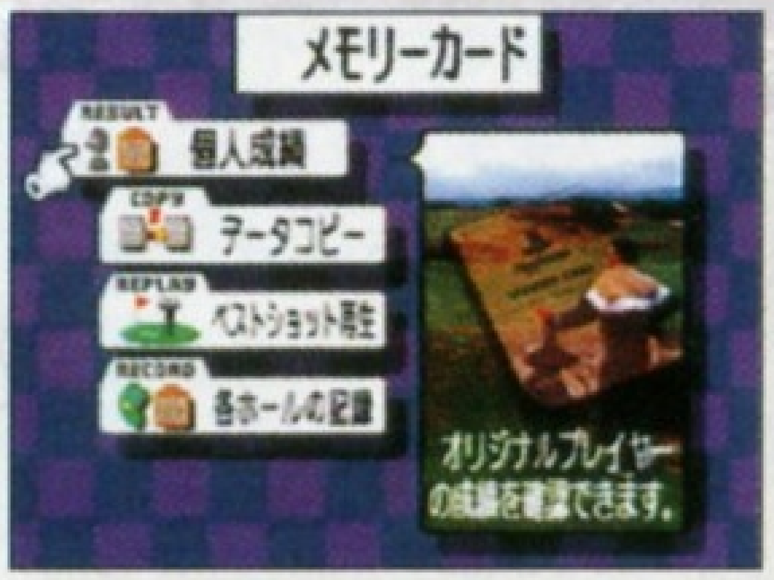
このゲームファイルは現在未使用です。
FILE 1
ストローク プレイ
SHOPRO
HDCP
HDCP
HDCP
HDCP

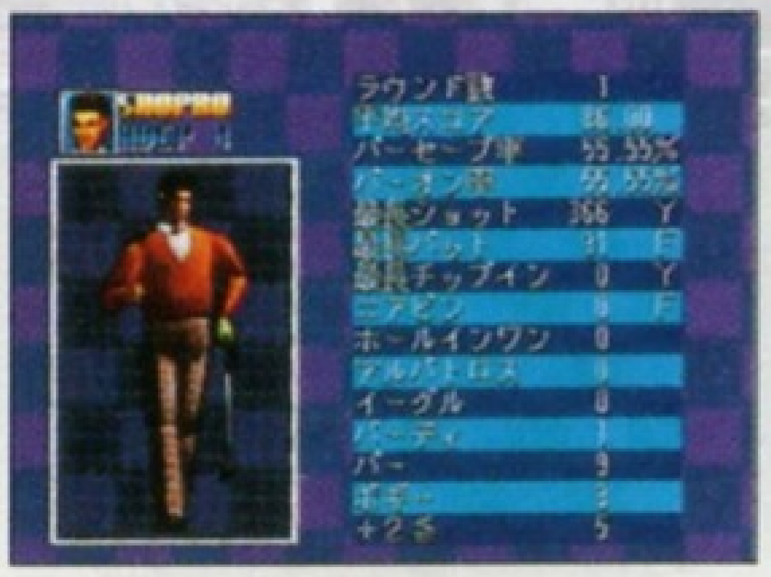
プレイ中に拡張メニューの「ゲーム終了」を選択すると、ゲームをセーブすることができます。「セーブするゲームファイルを選んでください」と表示されるので、ファイルを選択して日付を決定します。ただし、「トレーニング」モードではセーブはできません。
「ゲームの再開」は、その中断データをロードすることです。2つのファイルから選択し、ゲームを再開します

2．メモリーカード

A．個人成績

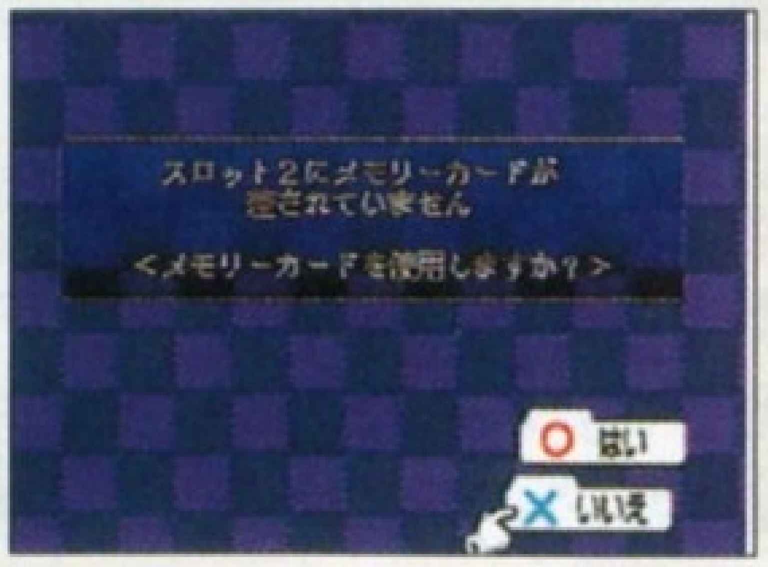
「トレーニング」以外のモードでプレイすると、プレイヤーの個人成績が記録されていきます。ただし、18ホール1ラウンドした場合のみに有効です

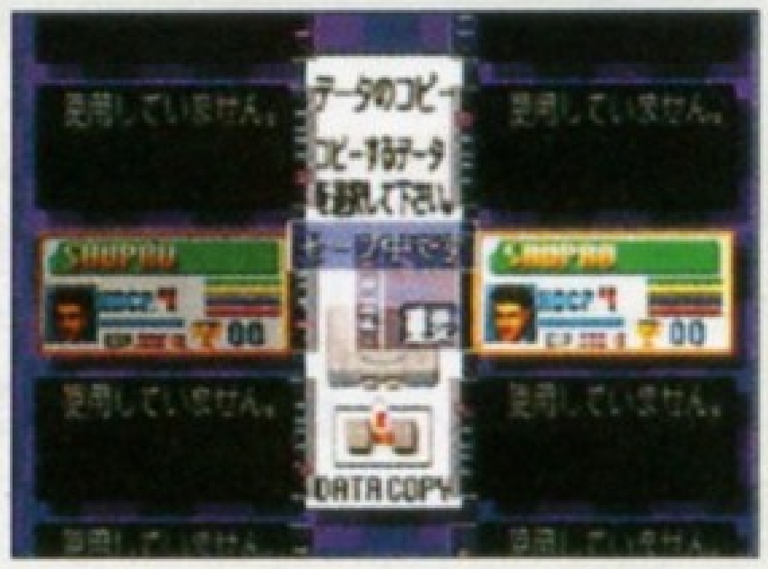

オリジナルプレイヤーの成績を確認できます。
メモリーカード
RESULT
個人成績
COPY
データコピー
REPLAY
ベストショット再生
RECORD
各ホールの記録


SHOPRO
ラウンド数 1
パーセーブ率 55.55%
パーオン率 55.55%
最長ショット 366 Y
最長チップイン 0 Y
ホールインワン 0
アルバトロス 0
イーグル 0
バーディ 1
パー 9
ボギー 3
+2以上 5

B．データコピー

自分のメモリーカードから他のメモリーカードにデータをコピーできます。データの入ったメモリーカードをメモリーカード差込口2に装着し、コピーするファイルを選択し、他のメモリーカードの空いているファイルにコピーするか、上書きします

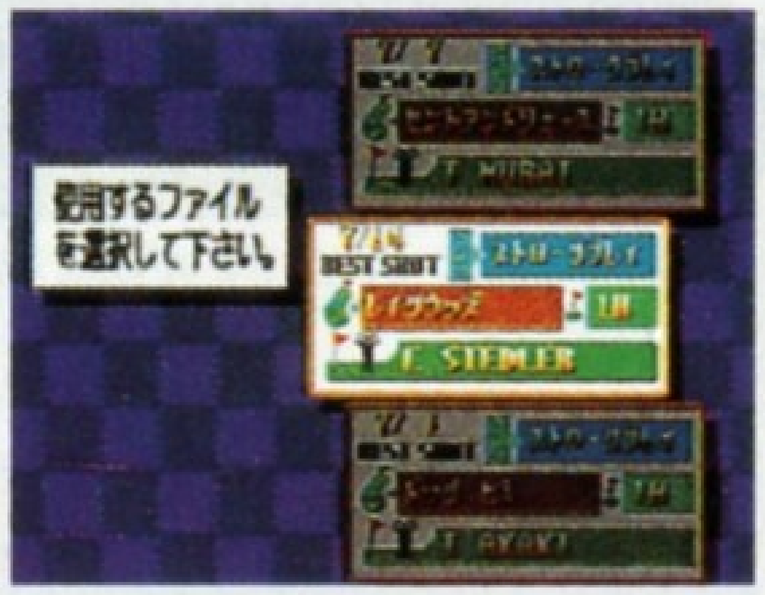

スロット2にメモリーカードが
差されていません
<メモリーカードを使用しますか？>


データのコピー
コピーするデータを選択して下さい
使用していません。
SHOPRO
SHOPRO
DATA COPY

OLD COURSE

C. ベストショット再生

ショット終了時に〈■ボタン〉を押すと、「ショット再現」「リプレイセーブ」「ゲームに戻る」と表示され、「リプレイセーブ」を選択してファイル（3つ）にセーブします。ロードは「ベストショット再生」を選択します

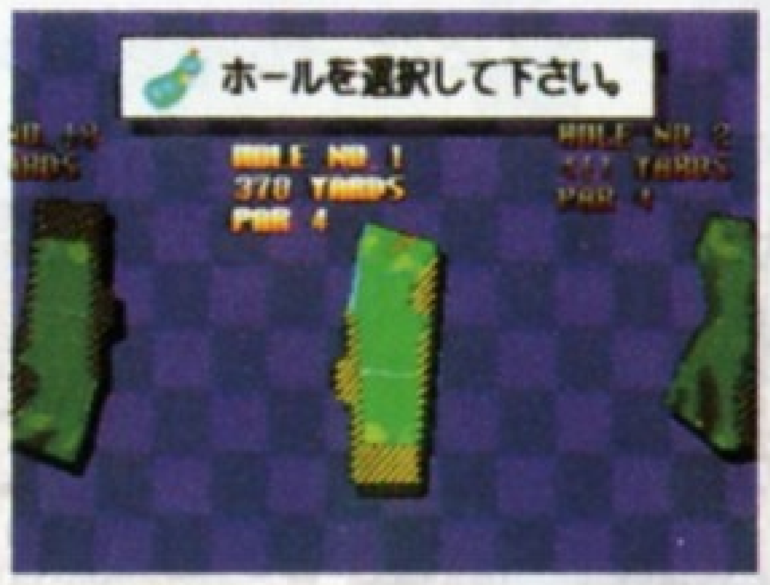


使用するファイルを選択して下さい。

BEST SHOT
F. STEDLER

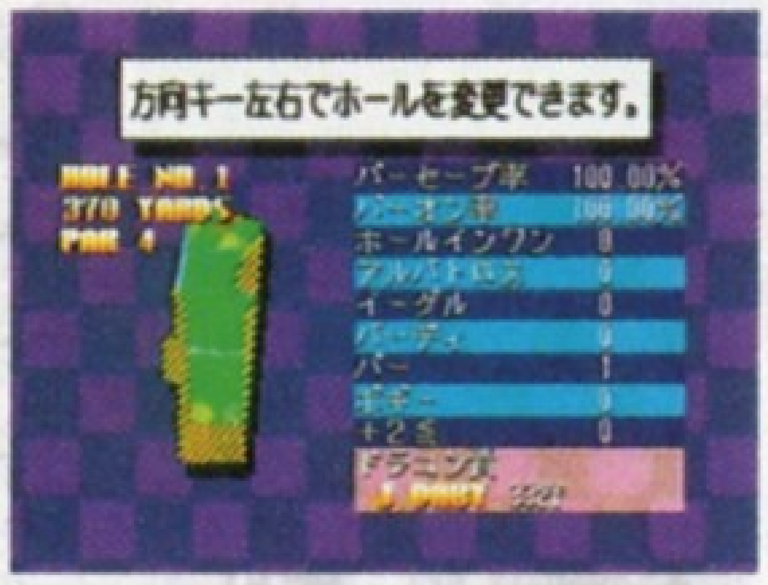
D. 各ホールの記録

各ホールごとの成績を表示します。コースとホールを選択して記録を見ることができます。ただし、「トレーニング」モードでは記録できません



ホールを選択して下さい。

HOLE NO. 1
370 YARDS
PAR 4



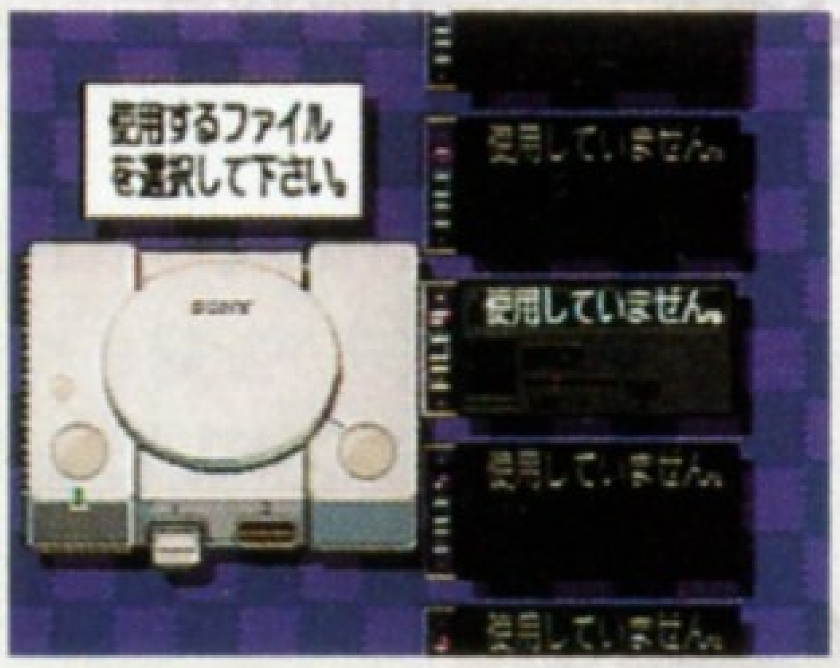
方向キー左右でホールを変更できます。

HOLE NO. 1
370 YARDS
PAR 4

パーセーブ率	100.00%
パーオン率	100.00%
ホールインワン	0
アルバトロス	0
イーグル	0
バーディ	0
パー	1
ボギー	0
+2～	0

3. 新規プレイヤーのセーブ

新規プレイヤーを作成すると、「使用するファイルを選択してください」と表示されます。空いているファイルまたは上書きするファイル（計8つ）を選択して、日付を入力します。その後、「重要、育成中、新人、わたし、友達…」などの中からプレイヤーのステータス、誰がそのキャラクターを使用するのかを決定します。このプレイヤーのロードが、使用キャラクター選択時の「オリジナルプレイヤー」となります

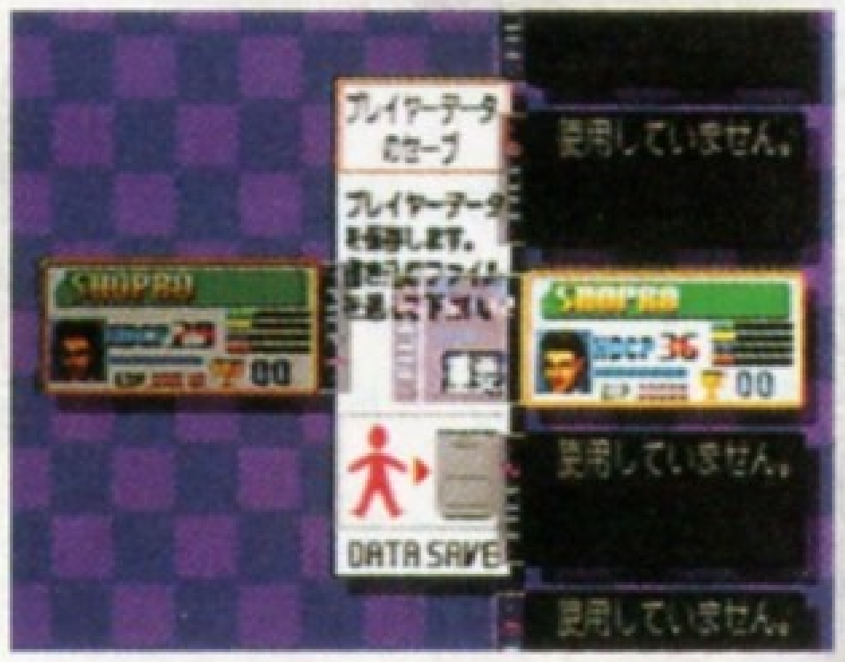


使用するファイルを選択して下さい。

使用していません。
使用していません。
使用していません。
使用していません。

4. プレイヤーデータのセーブ

「トレーニング」以外のモードで18ホール1ラウンドをプレイし終わると、「プレイヤーデータのセーブ」が画面で出てきます。画面左側の新しいデータを決定し、以前のデータが入っている右側のファイルにセーブします



プレイヤーデータのセーブ

DATA SAVE
使用していません。
使用していません。
使用していません。

5. データロード

メモリーカードを差し替える場合に、データを全て読み直します

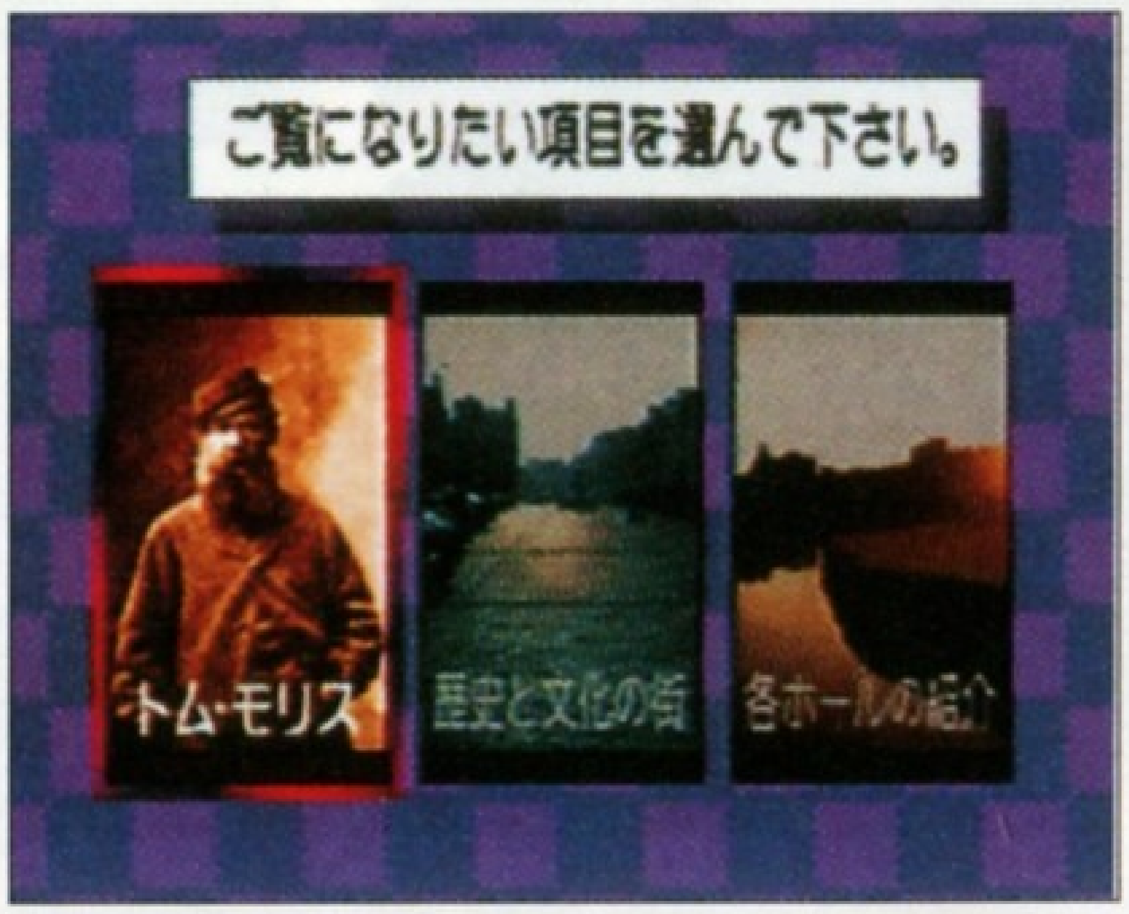
ST ANDREWS OLD COURSE

OPTION PART

伝説のゴルファー、トム・モリスの挨拶、
古都セントアンドリュース、
各ホールの攻略方法を
ムービーで紹介します

セントアンドリュース紀行

ゲームの進行は基本的に〈方向キー〉と〈◎ボタン〉、〈⊗ボタン〉で操作できます


ご覧になりたい項目を選んで下さい。

下記の3つのムービーがご覧になれます

トム・モリス

伝説のゴルファーがオールドコースの魅力を紹介します

歴史と文化の街

スコットランド屈指の古都を紹介します

各ホールの紹介

全18ホールの攻略方法を紹介します

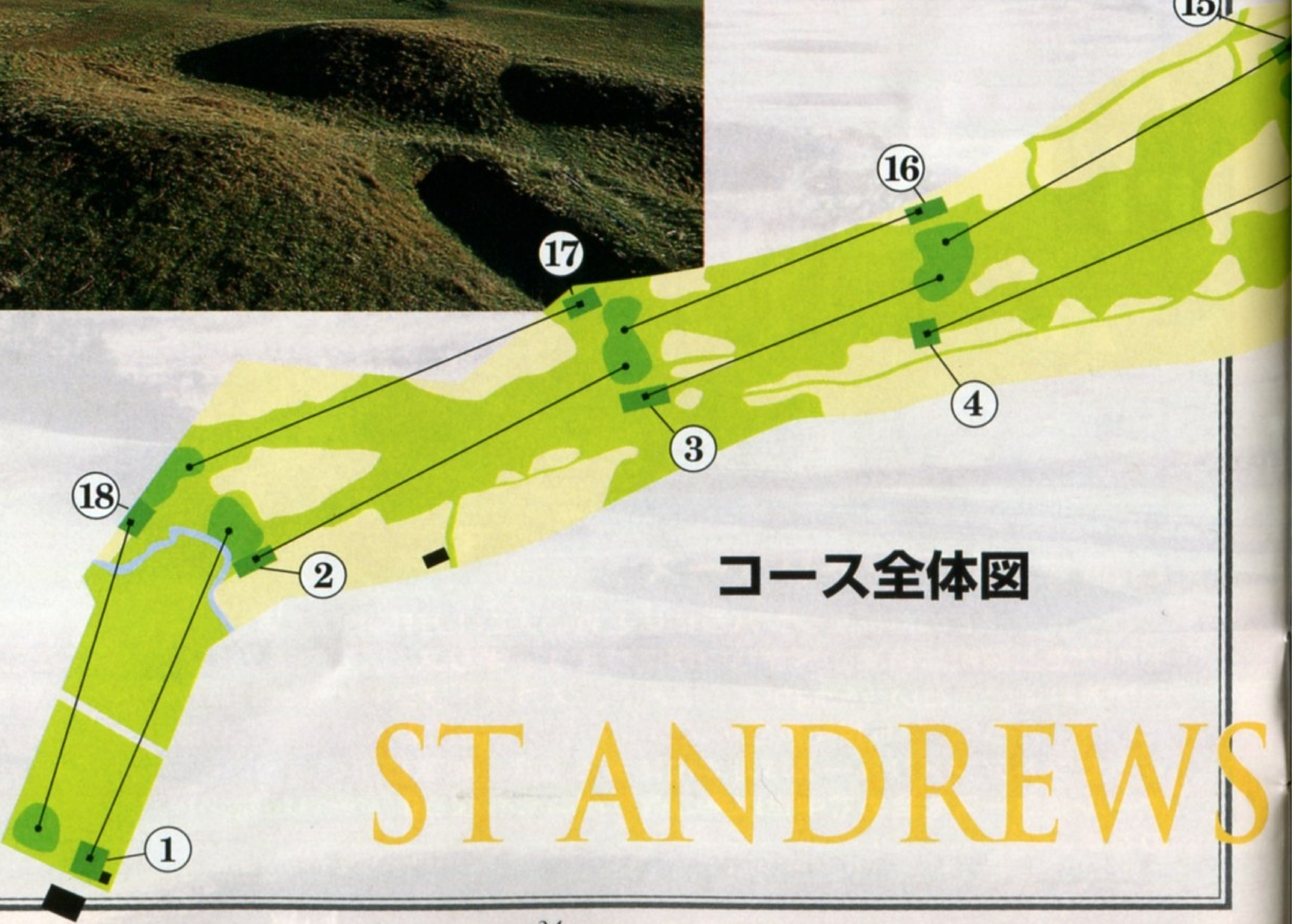
トム・モリス

19世紀後期にセントアンドリュースで活躍した、不世出のプロゴルファーです。全英オープンでは、第1回大会こそ2位だったものの、第2回、第3回と連続優勝し、計4回の優勝を記録しています。また75歳まで毎回参加し、これはいまも大会史上の最高齢記録として残っています。ところで、彼の息子トム・モリスJr.もまた天才的プロゴルファーとして知られ、17歳で初優勝して以来、4回連続という前代未聞の記録をつくりました。このトム・モリス父子は、立派なレリーフとともにセントアンドリュースの墓地に眠っています。

古都セントアンドリュース

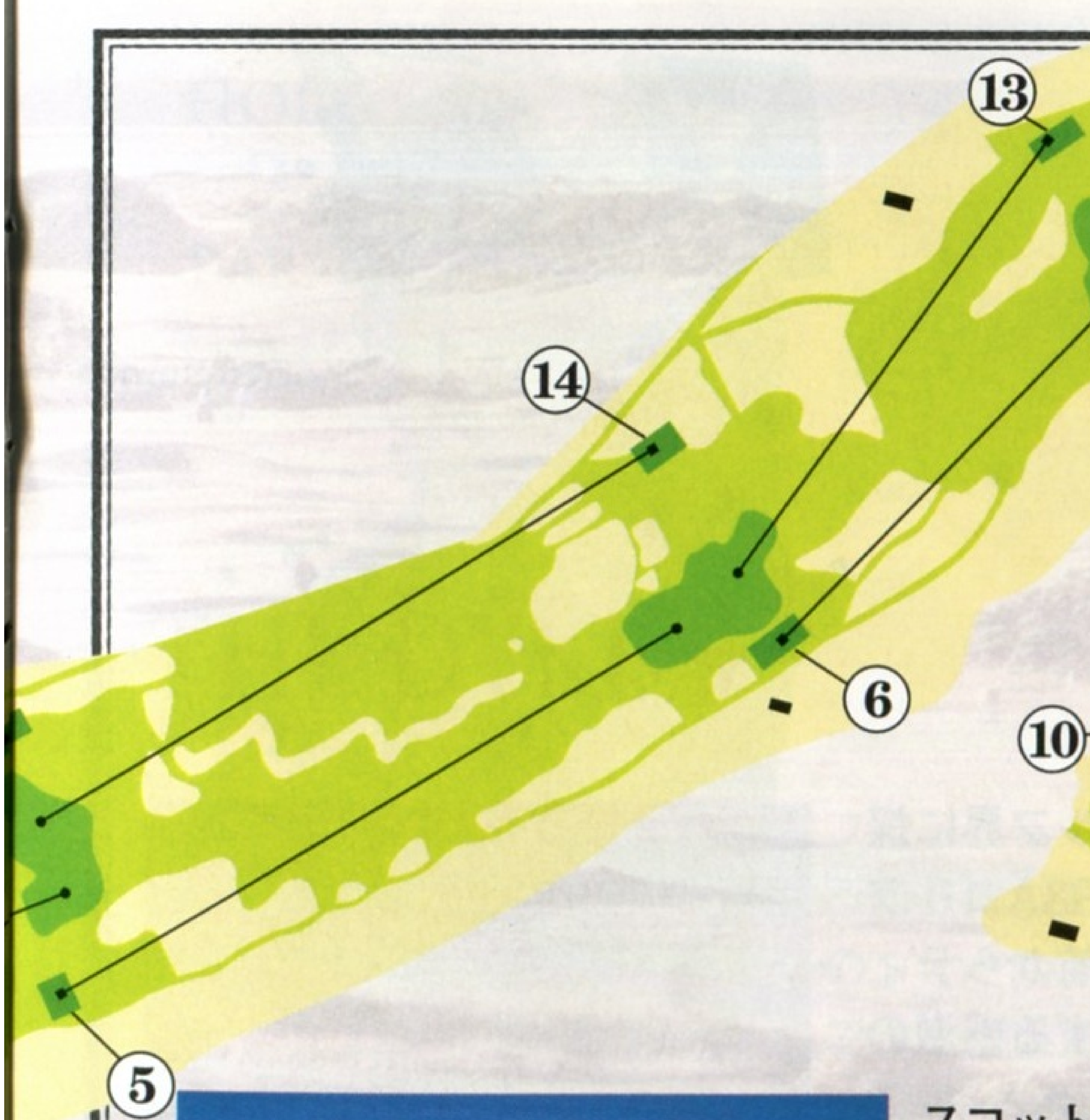
スコットランドの首都エジンバラにほど近い人口１万５０００人足らずの小さな街ですが、その歴史と伝統は特筆すべきものがあります。キリスト１２使徒の１人、聖アンドレの遺骨が流れ着いたという伝説があるほどで、スコットランドの宗教的な中心地として発展しました。さらに、１５世紀創立のスコットランド最古の大学の存在もあります。街に点在するセントアンドリュース城趾や由緒ある教会、城塞都市の遺構は往時をしのばせます。オールドコースを含めて中世以来の香りがいまも残る街、それがセントアンドリュースなのです。

COURSE GUIDE
コースガイド



コース全体図

ST ANDREWS


⑬
⑫
⑭
⑧
⑦
⑪
⑥
⑨
⑩
⑤

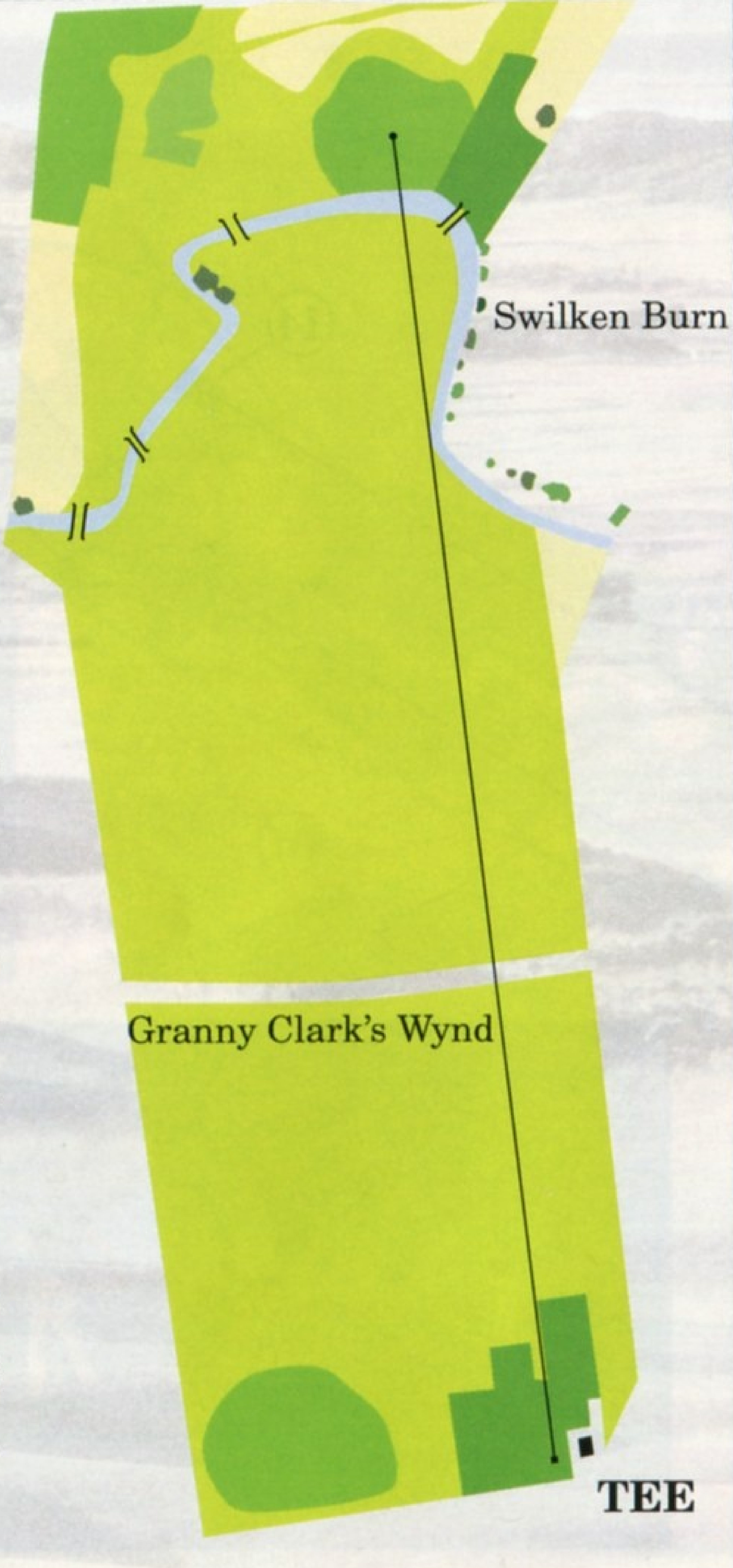
スコットランドのセント・アンドリュース湾に望むオールドコースは、中世以来の歴史を誇る、世界最古のゴルフコースです。「神が創りたもうた」とさえいわれる、自然そのままの複雑きわまるレイアウト、そしてアンジュレーションには、あらゆるゴルファーが憧れ、魅せられています。

OLD COURSE

HOLE
1
PAR.4
370YDS

THE BURN
バーン

世界のゴルフ界に燦然と輝くR&Aゴルフクラブの前からティショットする感激のスタートホールです。隣の18番ホールと共有のフェアウェイはきわめて幅広く、またオールドコースでは珍しくフラットになっています。とはいえ、名物のスウィルカンバーン（小川）がグリーン手前をえぐるように流れており、川越えのセカンドショットは要注意です。なお、バーンはウォーターハザードです。

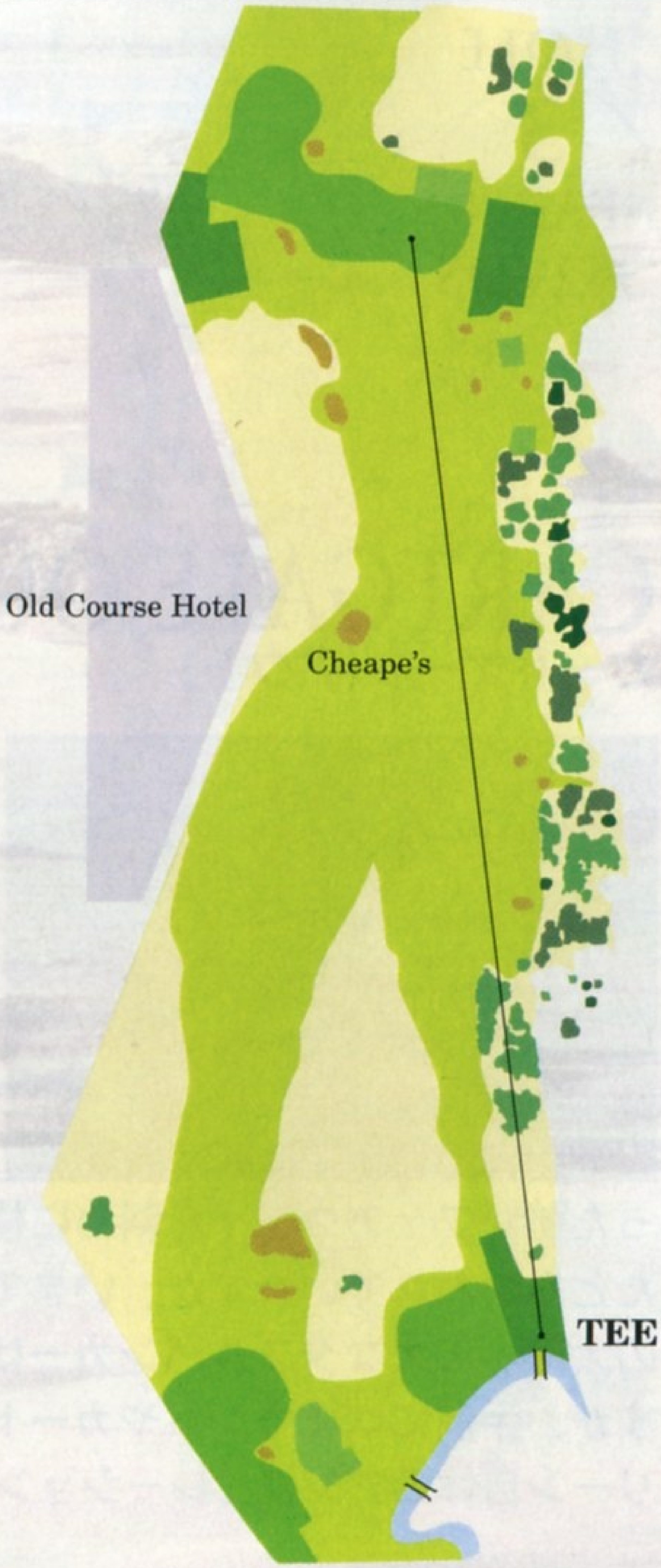

Swilken Burn
Granny Clark's Wynd
TEE

ST ANDREWS

HOLE
2
PAR.4
411YDS

THE DYKE
ダイク

フェアウェイが少しうねりはじめるものの、オールドコースではまだまだやさしいミドルホールです。ティショットの落としどころがポイントで、とくに右サイドはラフやゴースの藪が生い茂っていて、ここに入れれば１打は余分にたたくことになるでしょう。フェアウェイ中央やや左が狙い目ですが、ちょうど270ヤード地点にバンカーが控えており、ロングヒッターは要注意です。


Old Course Hotel
Cheape's
TEE

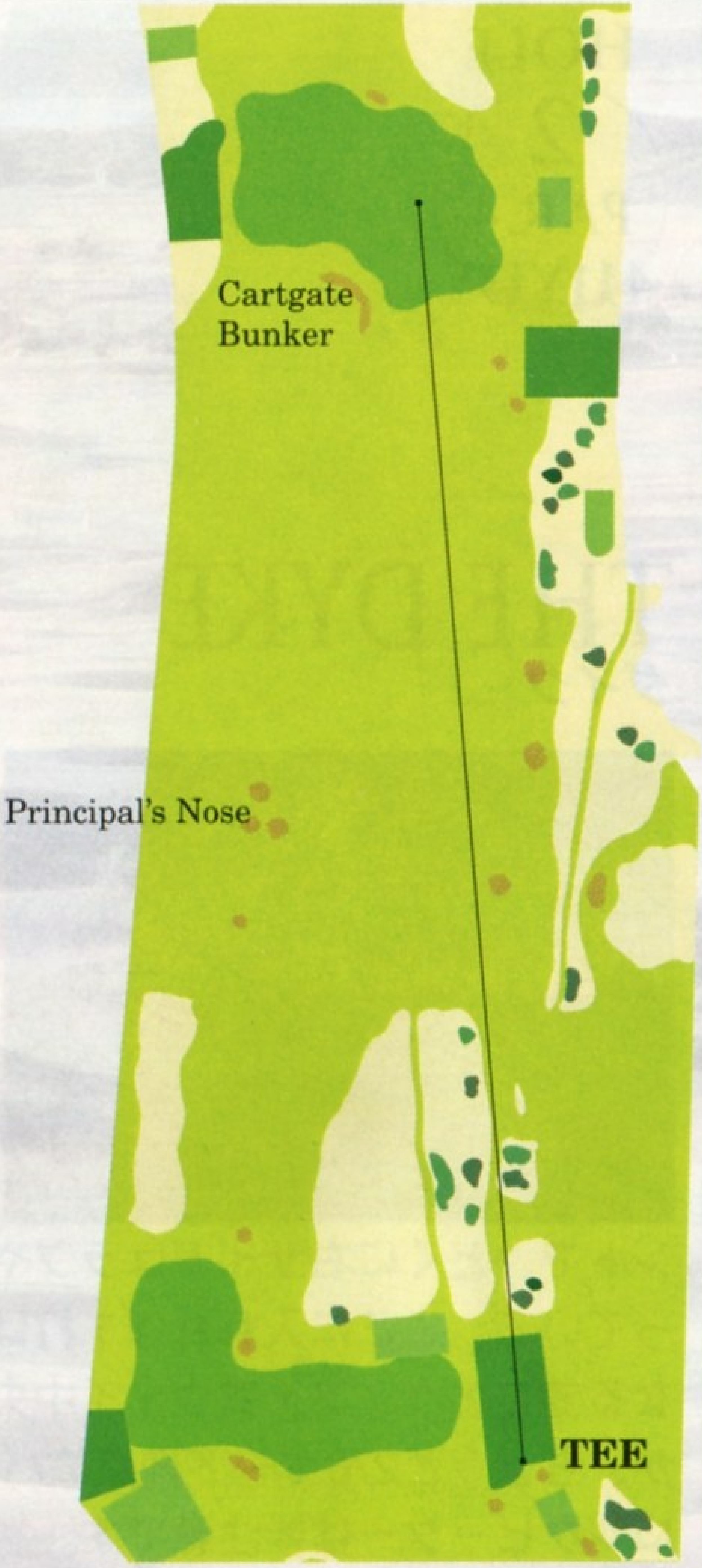
OLD COURSE

HOLE
3
PAR.4
352YDS

CARTGATE OUT

カートゲート(アウト)

カートゲート（車門）という愛称は、かつてイーデン川の河口に通じる道と門があったからとか。当時は漁民がその道を利用し、車が大地を削った跡がフェアウェイを斜めに横切る溝や陥没になったともいわれていますが、いまではそれがゴルファーの大敵。広大なダブルバンカーは一見乗せやすそうですが、手前にはマウンドやガードバンカーが控え、グリーン自体のアンジュレーションも複雑です。


Cartgate
Bunker
Principal's Nose
TEE

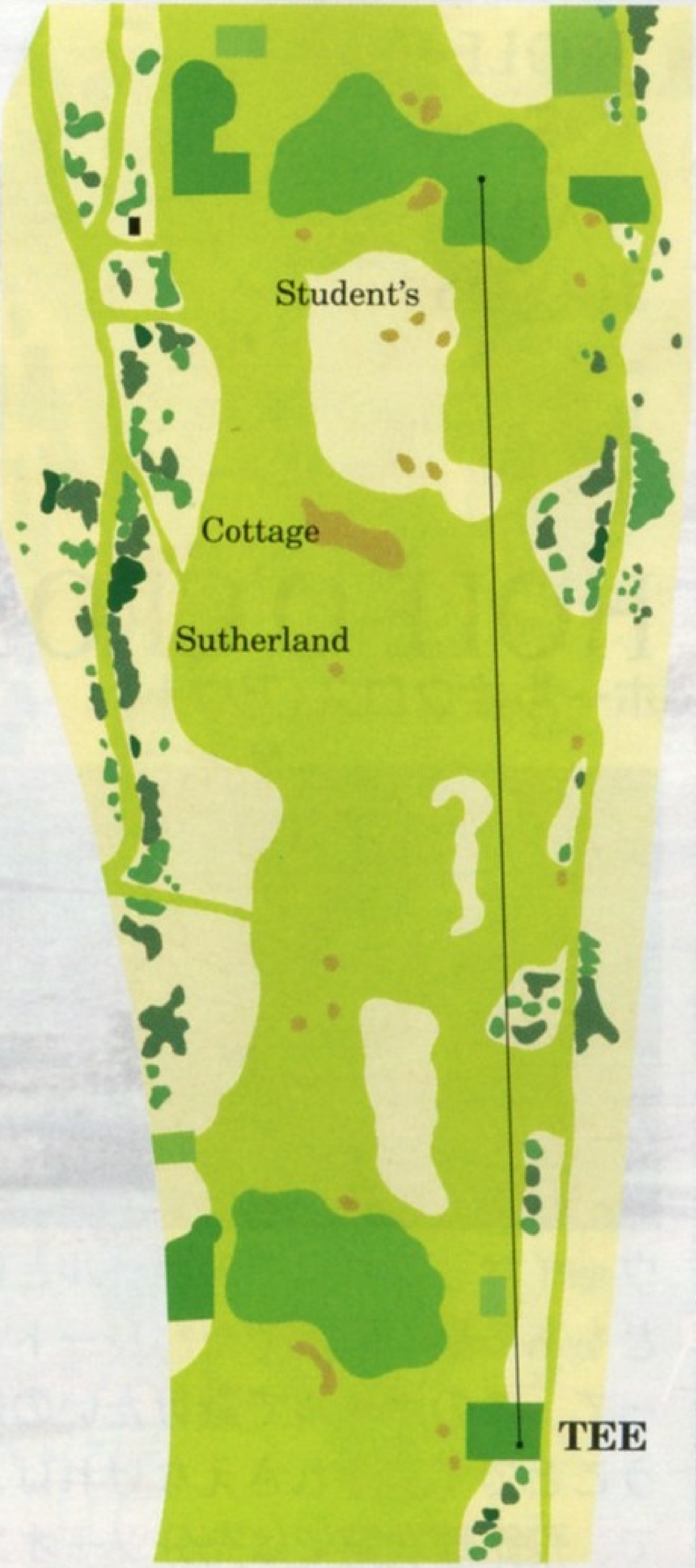
ST ANDREWS

HOLE
4
PAR.4
419YDS

GINGER BEER

ジンジャービール

たっぷり距離のあるミドルホールです。左右から交互にラフが迫ってきて、とくにティショットの落とし場所が難しくなっています。グリーン手前にはどんぶり鉢をひっくり返したようなマウンドがあり、さらにその左サイドにはラフと小さなバンカー群が集まっていて、セカンドショットも難問。長めのショットになるようなら、無理せずにスリーオン狙いに切り替えたほうがいいでしょう。


Student's
Cottage
Sutherland
TEE

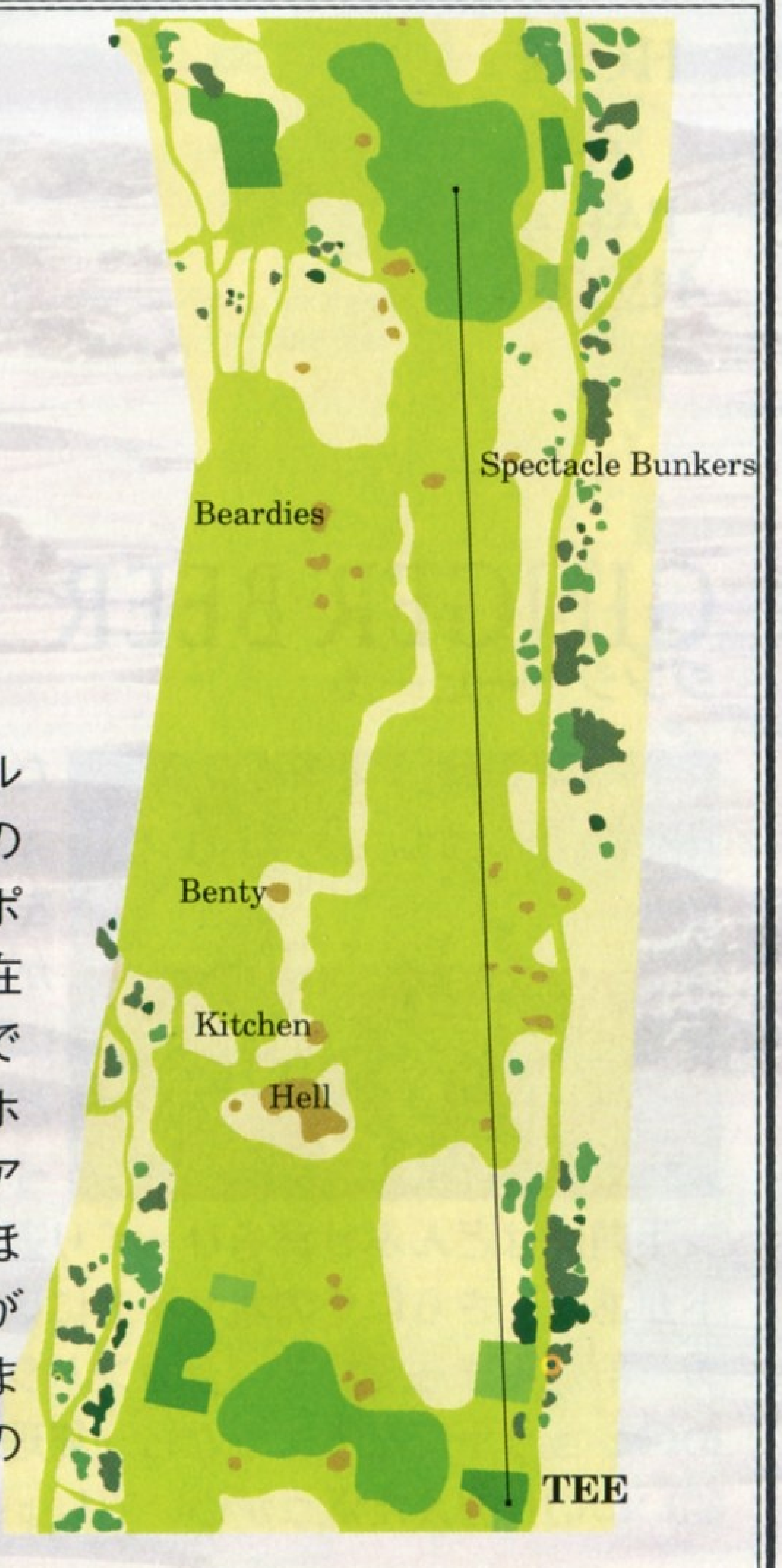
OLD COURSE

HOLE
5
PAR.5
514YDS

HOLE O'CROSS OUT

ホールオクロス(アウト)

最初のロングホールは、第1打と第2打の落下地点やや右にポットバンカーが点在しているのが特徴です。さらに、14番ホールとの共有フェアウェイは、これまでのホールとは違って、人の背丈ほどもある高い段差でセパレートされています。したがって、このホールで避けたいのは、左右にブレてしまうことです。それさえなければ、グリーンが縦長なので、飛距離次第では充分ツーオンを狙えます。


Spectacle Bunkers
Beardies
Benty
Kitchen
Hell
TEE

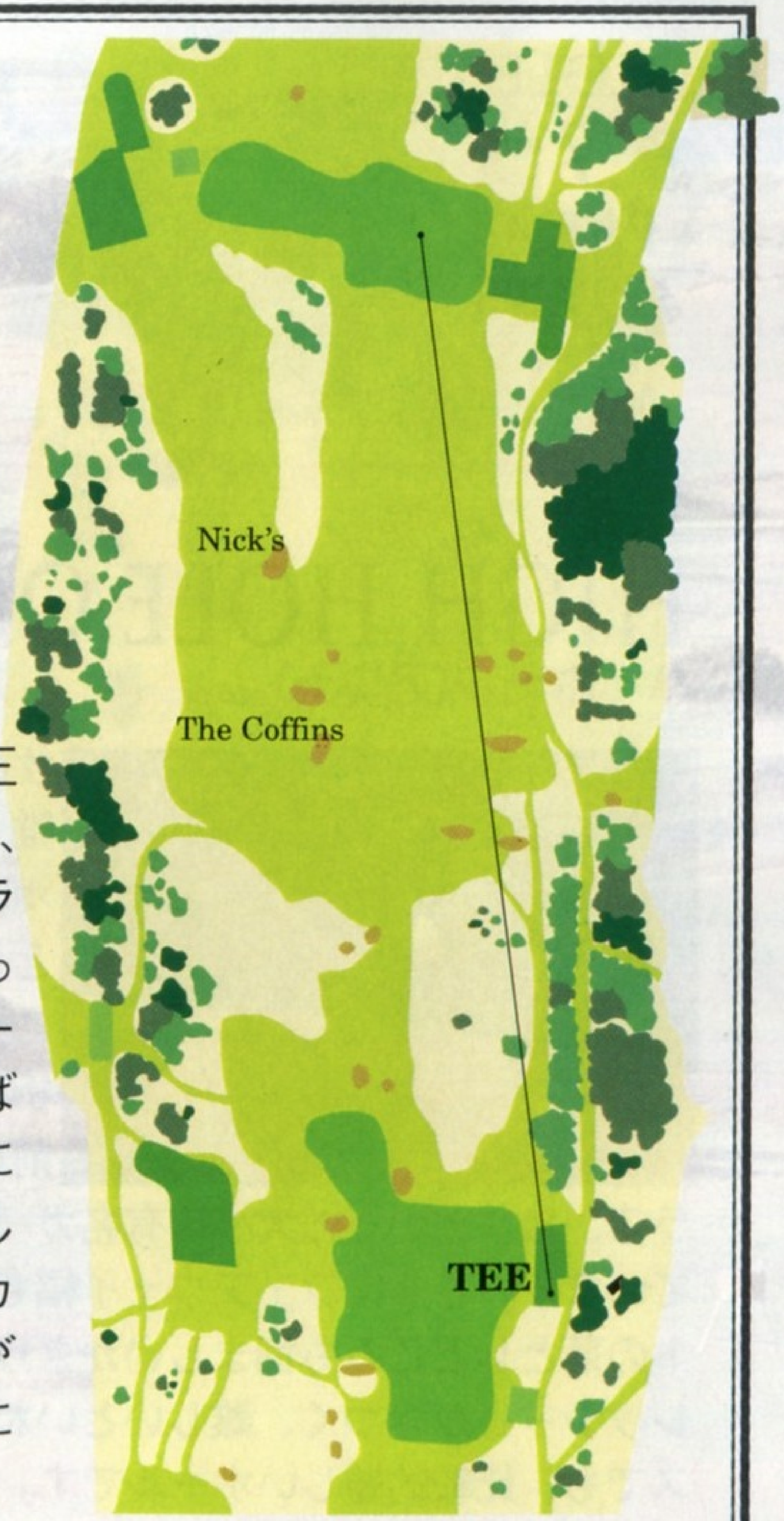
ST ANDREWS

HOLE
6
PAR.4
374YDS

HEATHERY OUT

ヒーザリー(アウト)

ティグラウンドの正面がゴースの丘で、ピンの見えないブラインドホールになっています。キャリーで150ヤードは飛ばさないと、ゴースにつかまってアンプレアブルかロストボールは確実でしょう。さらに200ヤード地点を前後して幾多のバンカー群があり、ともかくもそれらにつかまらないことが肝心です。グリーン周りはバンカーはなく、代わりにマウンドと窪地が複雑にからみあっています。



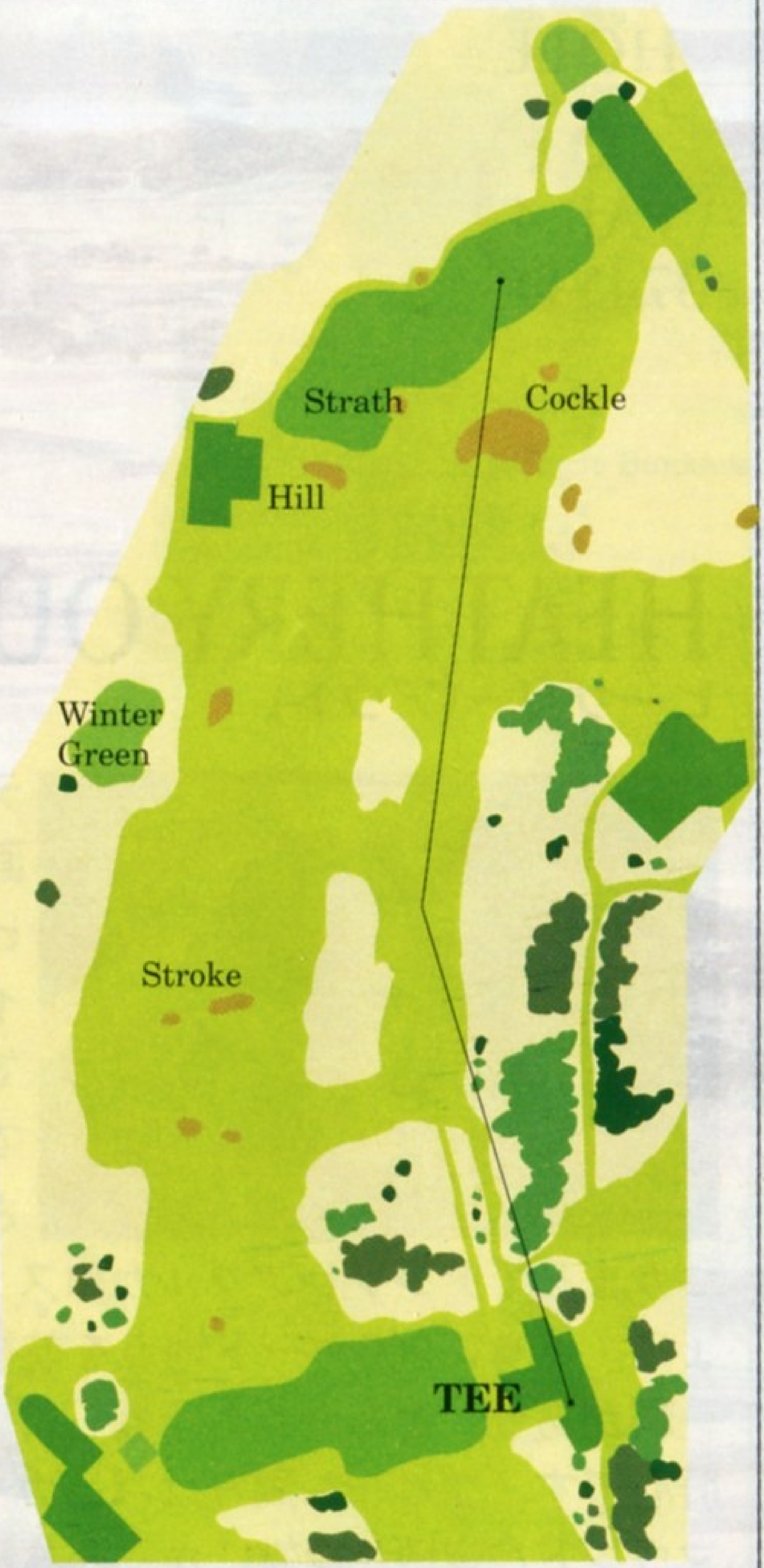
OLD COURSE

HOLE
7
PAR.4
359YDS

HIGH HOLE OUT

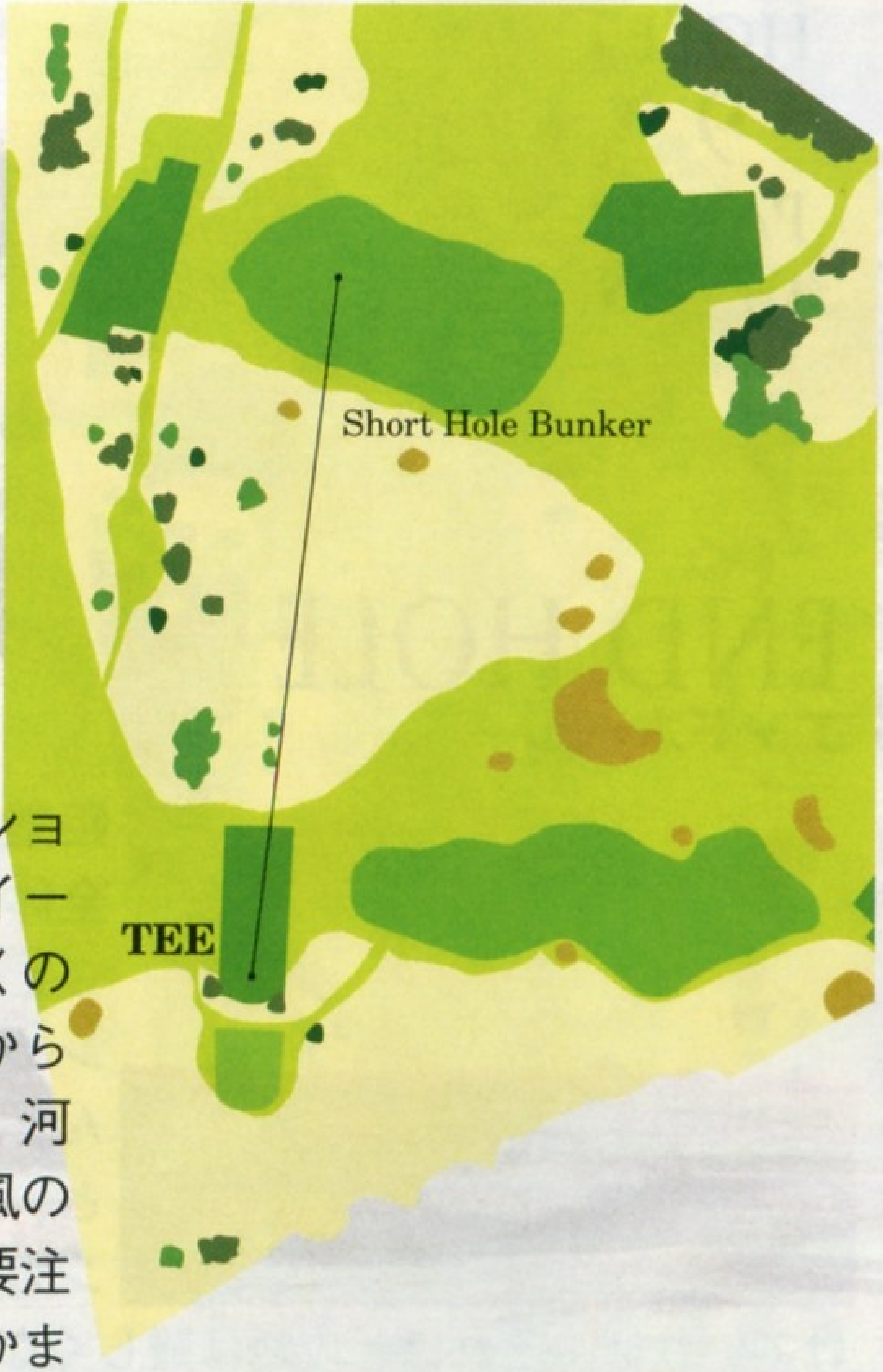
ハイホール(アウト)

オールドコースでは唯一のドッグレッグホールです。ゴースとラフを越すと、そこからコースは右に折れて、グリーン手前にはコクル、ストラス、ヒルといった大小の有名ガードバンカーが控えています。さらにフェアウェイ幅も狭く、ティショットの落としどころも悩ましいかぎり。メンタルでのプレッシャーがきつく、難しいといわれるオールドコースでも、比較的難しいホールです。


Strath
Cockle
Hill
Winter Green
Stroke
TEE

ST ANDREWS

HOLE
8
PAR.3
166YDS



SHORT HOLE

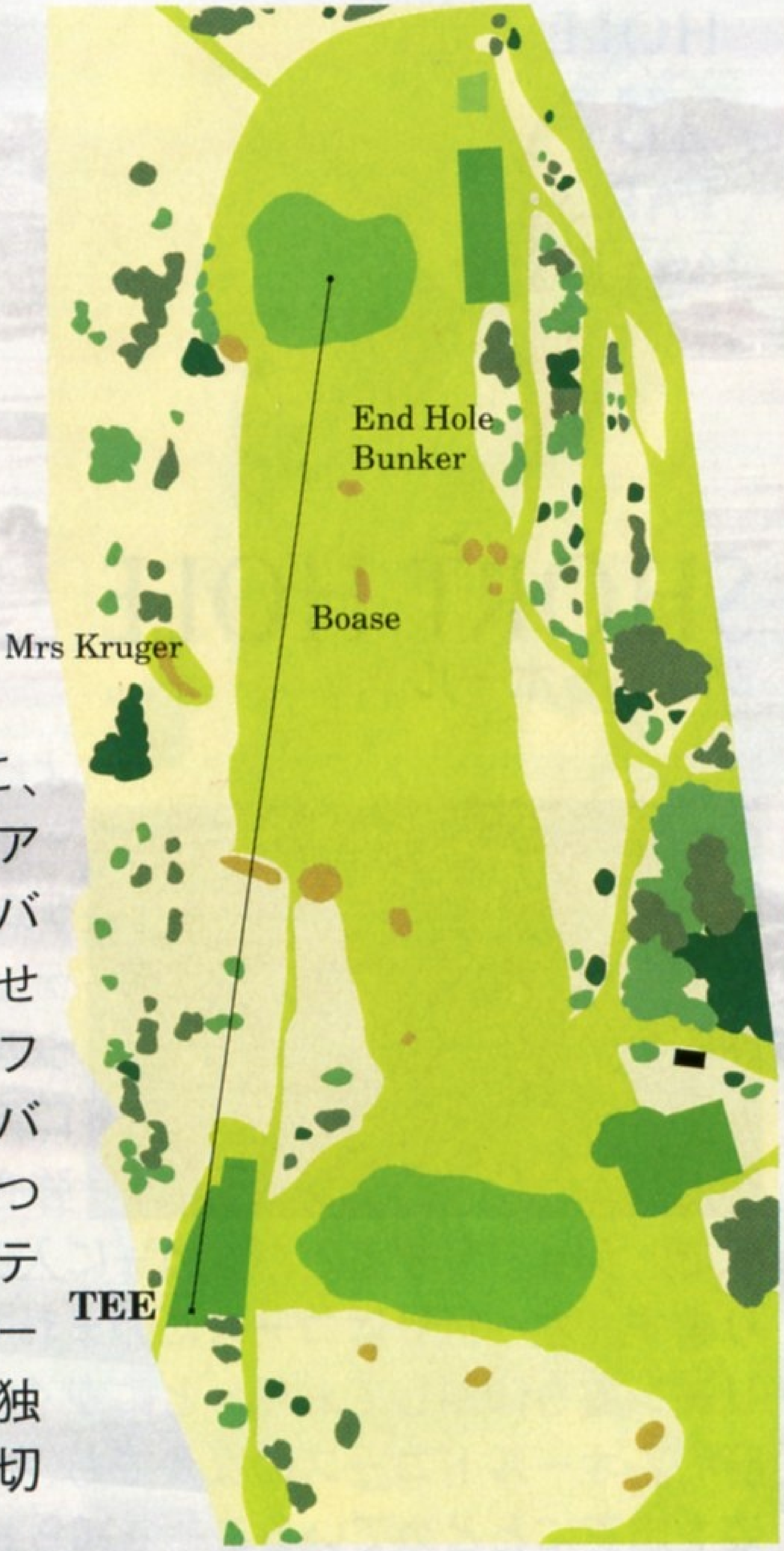
ショートホール

ようやく現れるショートホールは、イーデン川の河口近くのティグラウンドからショットします。河口に近いだけに風の強さと方向には要注意で、ショートするとバンカーに入るかラフにつかまります。左へ行けばゴースにのまれてしまいます。グリーン奥も傾斜しており、とにかくオンさせることが肝心。オールドコースのなかでも、太古のリンクスの姿を忠実にとどめていることで知られています。

HOLE
9
PAR.4
307YDS

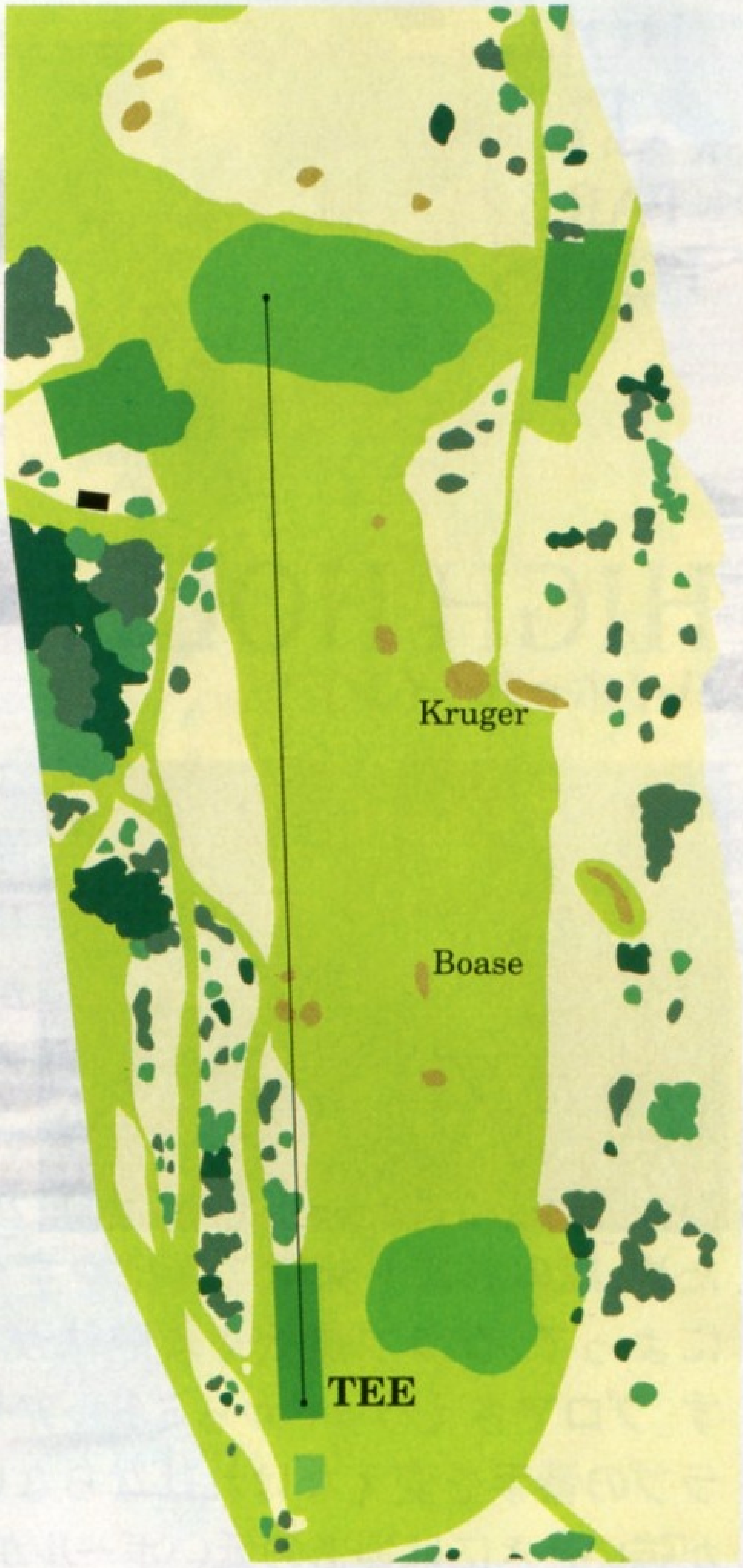
END HOLE
エンドホール

距離が短いうえに、全体に平坦なフェアウェイで、ガードバンカーもありません。左サイドのラフと、フェアウェイバンカーにさえ気をつけていれば、それほど攻略は難しくないでしょう。ティショットでは中央230ヤード地点のボアズバンカーをマーカー代わりに使います。広大でフラットな単独グリーンですから、アプローチ、パットともに思い切って攻めていくことができます。


End Hole
Bunker
Boase
Mrs Kruger
TEE

ST ANDREWS

HOLE
10
PAR.4
318YDS



BOBBY JONES
ボビー・ジョーンズ

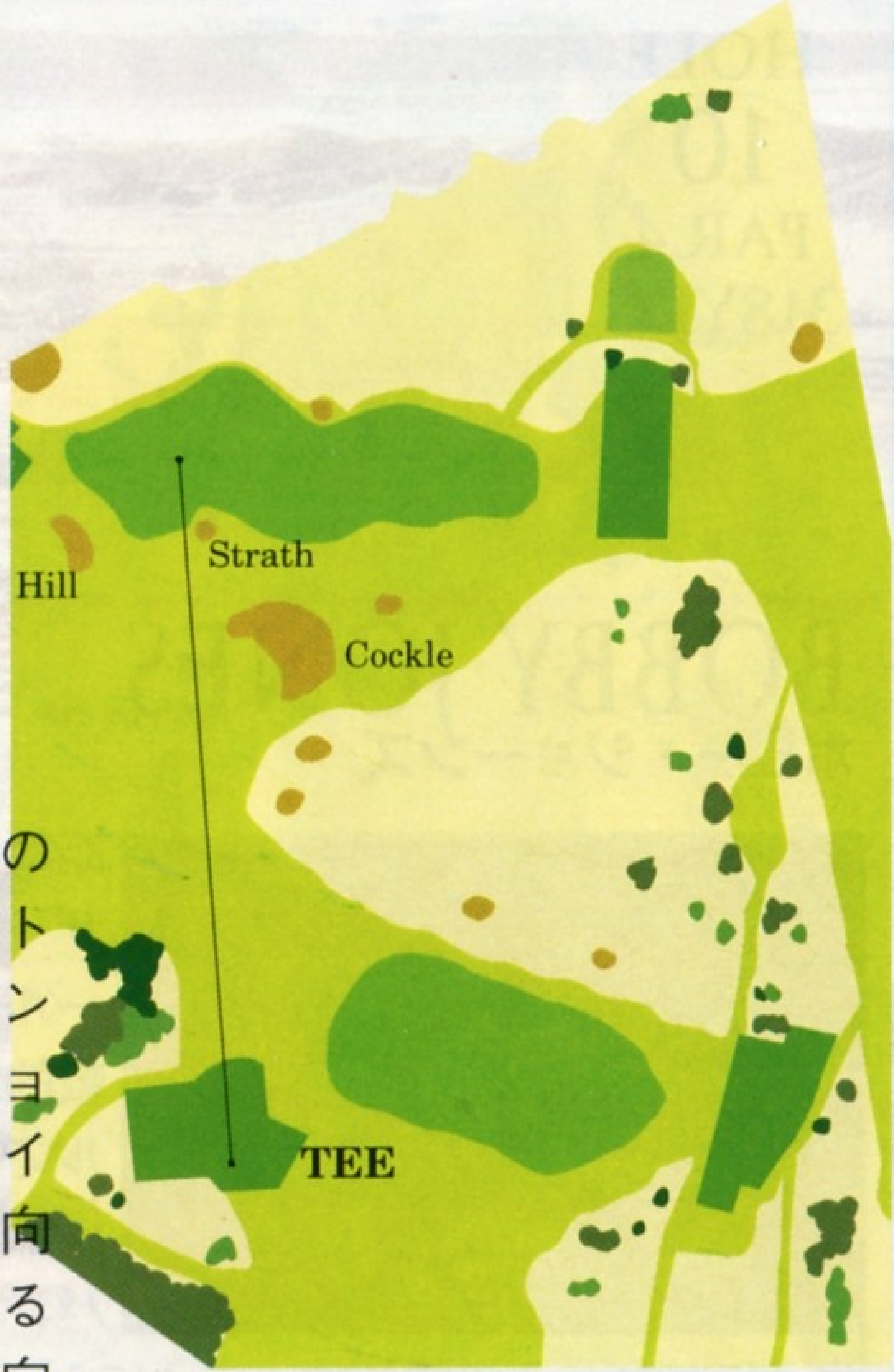
距離が短いうえにハザードも少なく、オールドコースでは比較的攻めやすいホールです。100ヤード地点に3つのポットバンカーが三角点のように並び、その間を抜くようにショットすると、うまくグリーンに達するでしょう。球聖といわれたアメリカ人ゴルファー、ボビー・ジョーンズが、1972年にセント・アンドリュースの名誉町民になったことを記念して、このホールの愛称となりました。

HOLE
11
PAR.3
172YDS

HIGH HOLE IN

ハイホール(イン)

ストラスという名の深くて小さなポットバンカーでグリーンがガードされたショートホールです。イーデン川の河口に向かってショットするため、風の影響を非常に受けやすく、風の強弱や方向によって、クラブ選択や攻略法がまるで違ってきます。プロでさえウッドからミドルアイアンまでの幅でクラブの番手を変えなければならないほどなのです。風が強いときには弾道の低いボールが有効です。

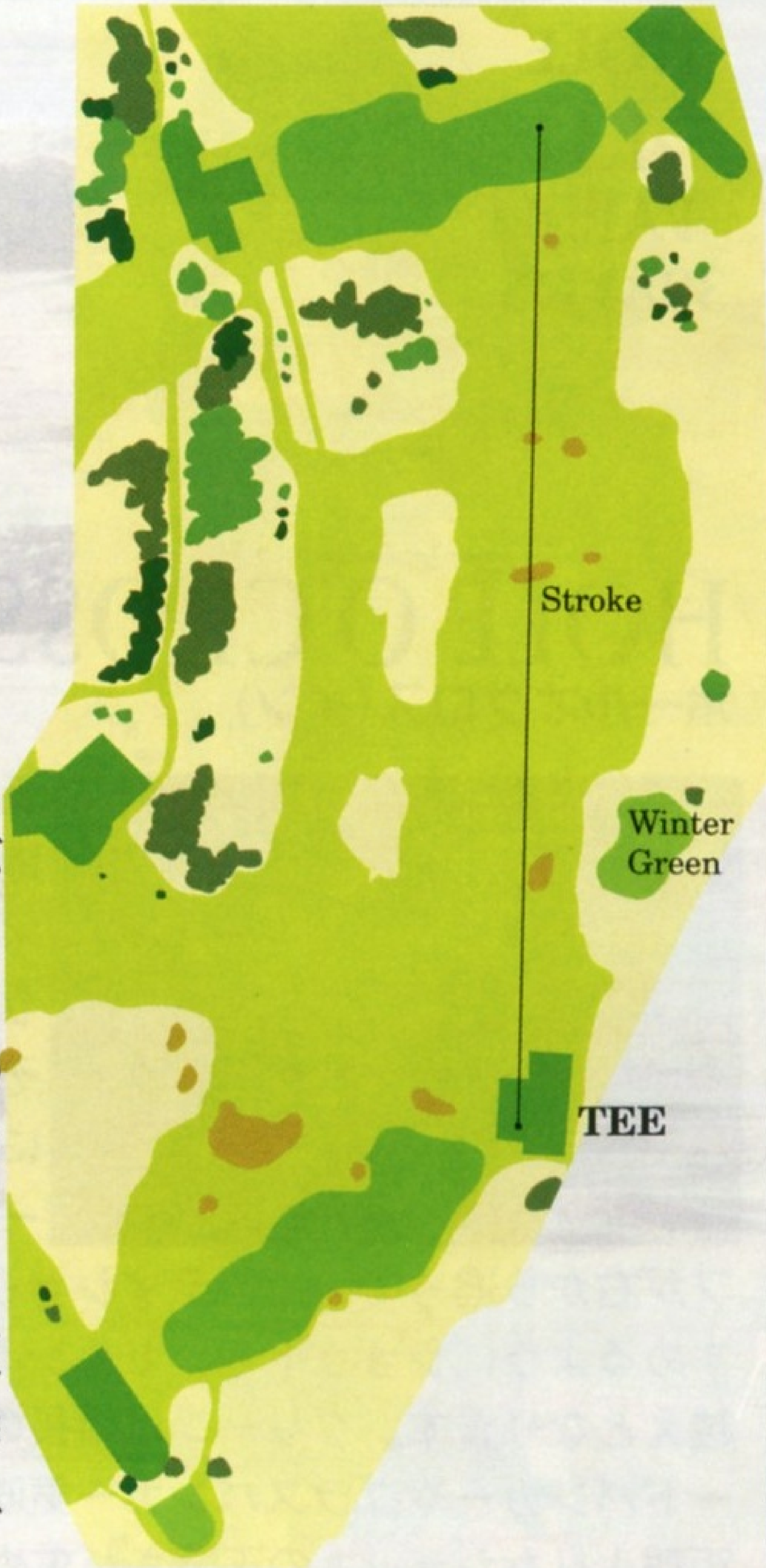


HOLE
12
PAR.4
316YDS

HEATHERY IN

ヒーザリー(イン)

ティグラウンドからはグリーン手前のバンカーだけが見え、悠然とフェアウェイが広がっているかのようですが、実はセンター付近にバンカー群が隠れているという意地の悪いホールレイアウト。さらにグリーンは奥行が狭い砲台状で、しかも複雑なアンジュレーションがあり、パットも苦労を余儀なくさせられる難ホール。ティの右手がイーデン川で、風の影響をもろに受けるのも難点です。



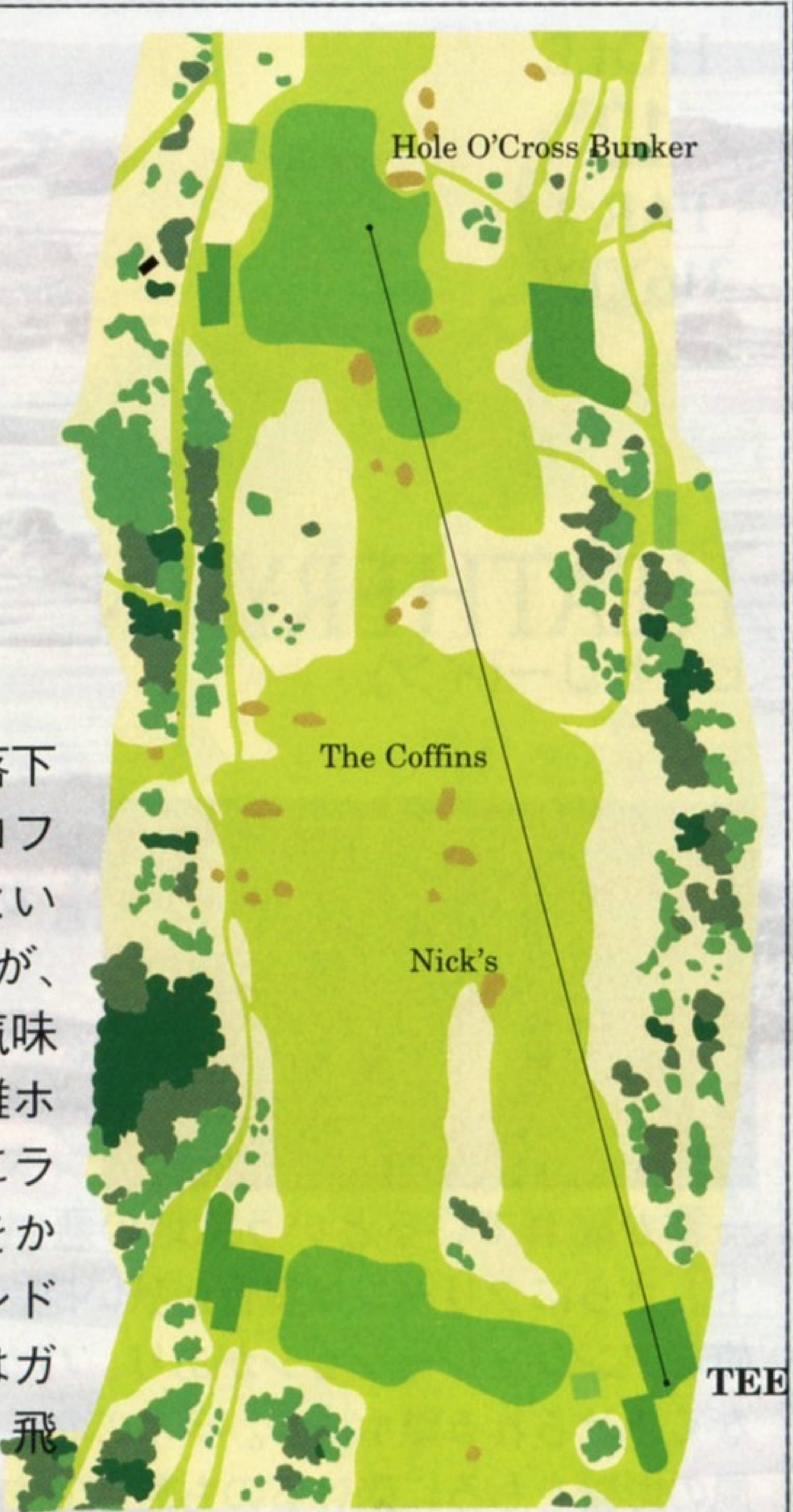
OLD COURSE

HOLE
13
PAR.4
398YDS

HOLE O'CROSS IN

ホールオクロス(イン)

ティショットの落下地点やや左に、コフィンズ（棺桶）という名のバンカー群が、その名の通り不気味にひそんでいる難ホールです。さらにラフが右から迫っていて、ティショットはそのラフをかすめるようにショットし、セカンドはラフとマウンド越えとなります。グリーンは縦長のうえ、手前にはガードバンカーやグラスバンカー気味の窪地があり、飛距離よりもショットの正確さが求められます。

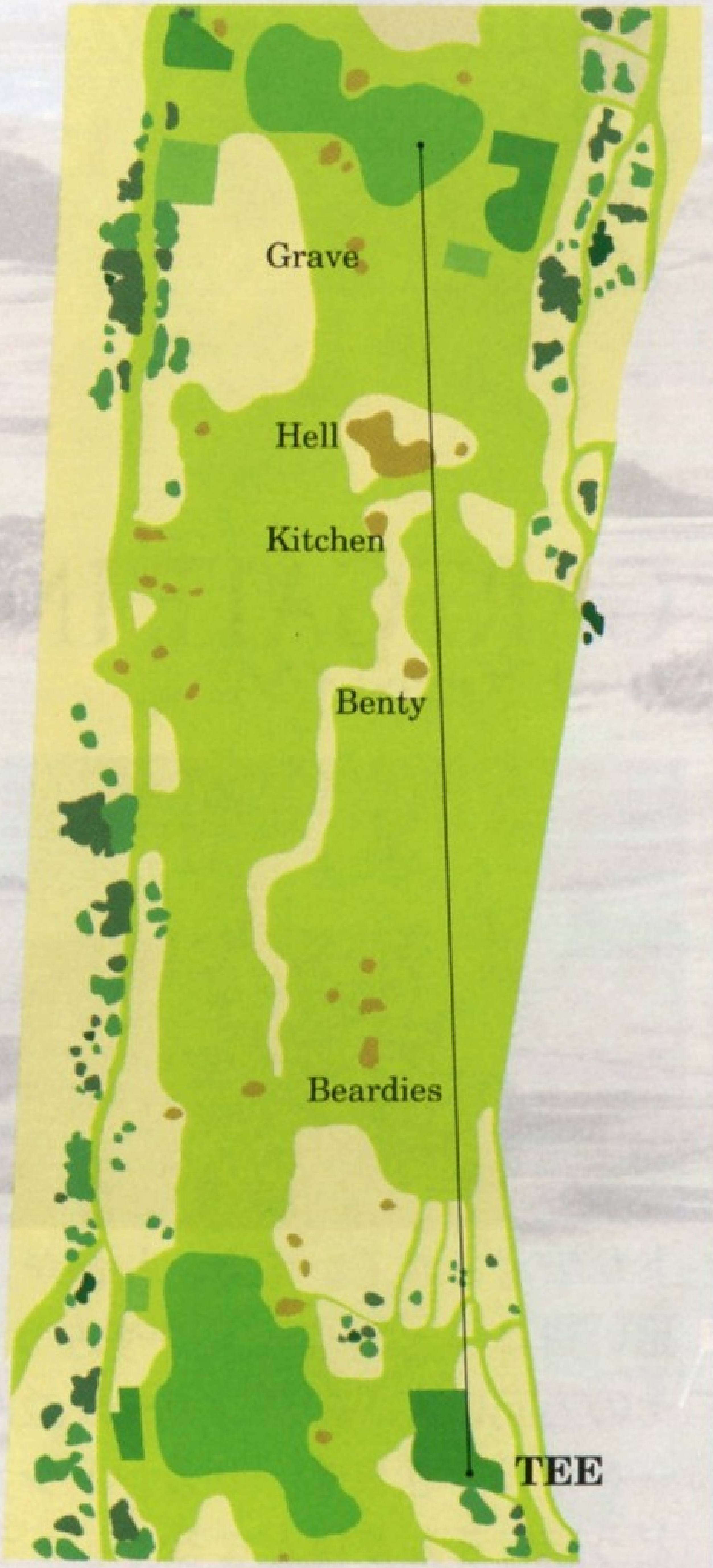

Hole O'Cross Bunker
The Coffins
Nick's
TEE

ST ANDREWS

HOLE
14
PAR.5
523YDS

LONG HOLE
ロングホール

オールドコース最長のロングホールです。しかも、その長く厳しいルート上に次々と著名かつ難度の高いバンカーが現れ、プレイヤーにこれでもかとプレッシャーを与えてきます。どこに落としてもバンカーにつかまるような感じがするホールレイアウトなのです。なかでもオールドコース最大のヘルバンカーは、縦横ともに20数ヤードという巨大さで、まさに地獄の名にふさわしい存在感があります。


Grave
Hell
Kitchen
Benty
Beardies
TEE

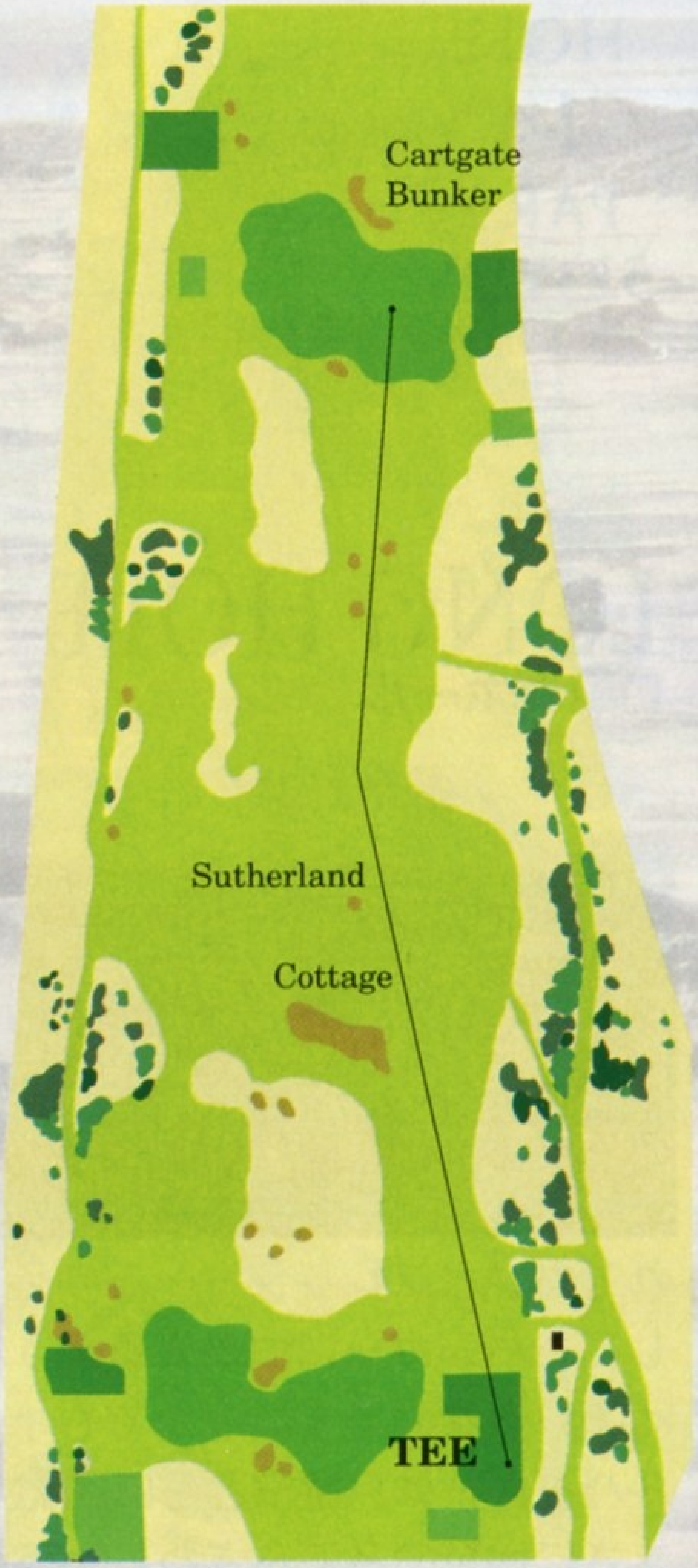
OLD COURSE

HOLE
15
PAR.4
401YDS

CARTGATE IN

カートゲート(イン)

そろそろ街が前方に見えてきて、ホールの残り少なさを感じさせます。ラフが右から張り出していて、やや右ドッグレッグ気味に攻略ルートが設定されています。したがって、ティショットの狙い目はフェアウェイやや左サイドになるのですが、その方向に大小のバンカーが並んでいて、プレッシャーをかけてきます。セカンドショットも、バンカーをどう避けるかが鍵となるでしょう。


Cartgate
Bunker
Sutherland
Cottage
TEE

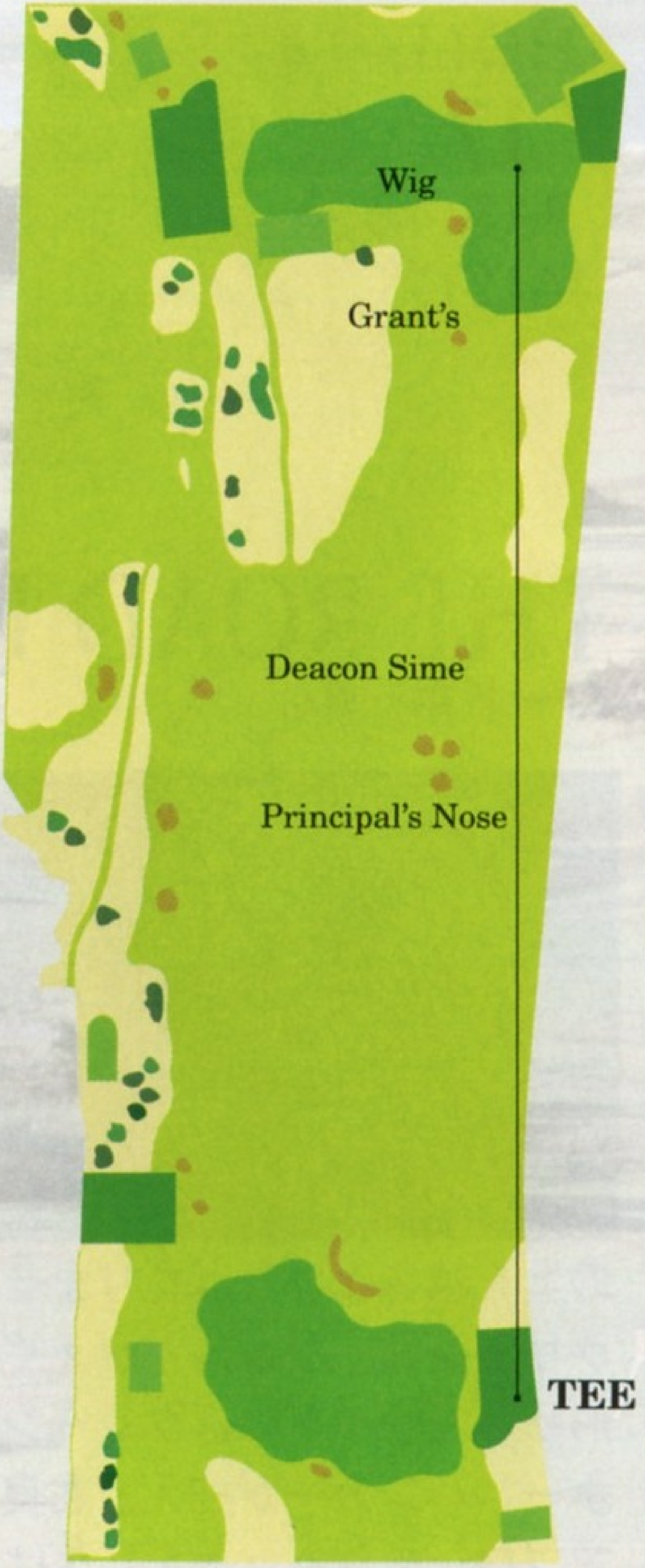
ST ANDREWS

HOLE
16
PAR.4
351YDS

CORNER OF THE DYKE

コーナー・オブ・ダイク

右サイドに道路が延びており、その道路とフェアウェイの境がOBラインになっています。グリーンもOBのすぐそばに位置しているので、ショットはこのOBラインに沿って打っていくわけですが、当然にも右に行き過ぎるのは禁物です。とはいえ、センターやや左にティショットすると、「校長の鼻」と命名された3つのポットバンカーが待ち受けていて、これまた要注意というホールです。


Wig
Grant's
Deacon Sime
Principal's Nose
TEE

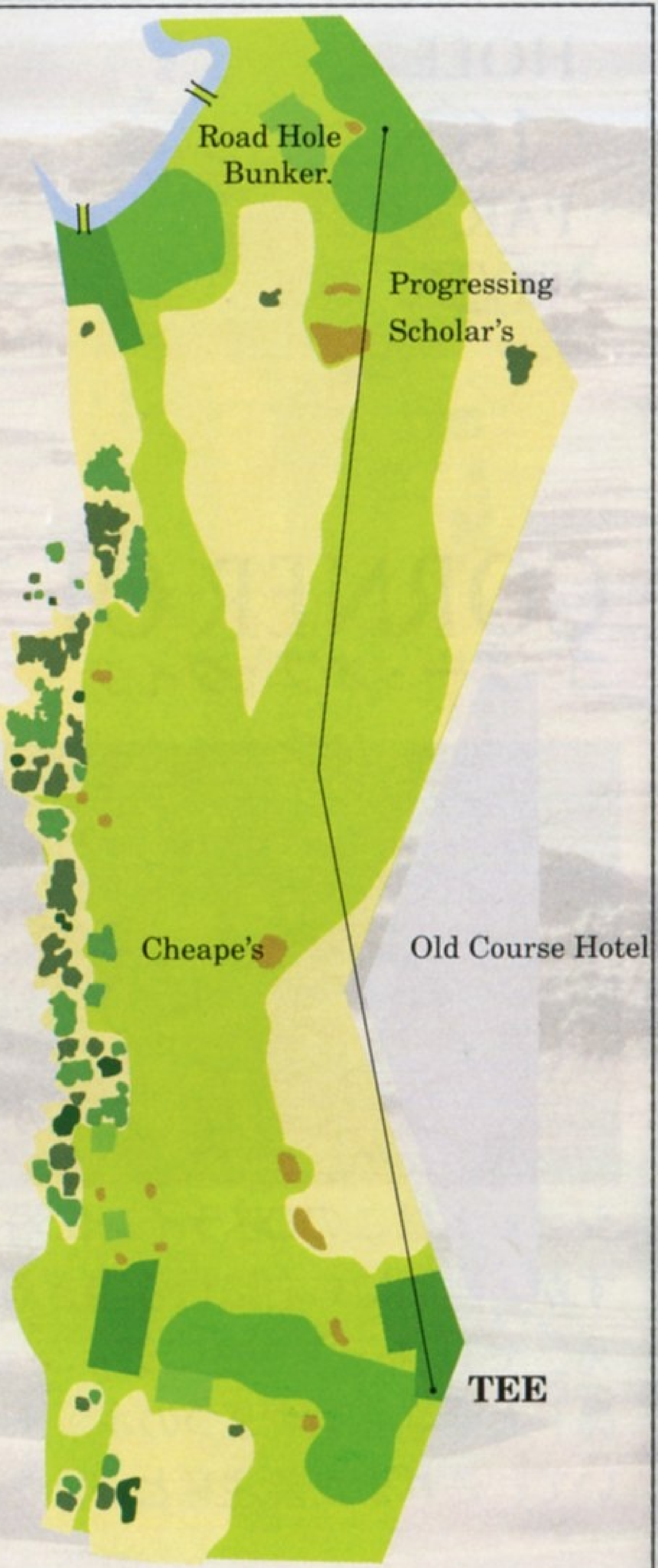
OLD COURSE

HOLE
17
PAR.4
461YDS

THE ROAD HOLE

ロードホール

オールドコースで最も有名、かつ屈指の難ホールです。ティショットがホテル越えということでよく知られており、まずはこのホテルの小屋の上を越さなければなりません。大きな砲台型の単独グリーンは、なかほどがえぐられたようなユニークな形状。左サイドにはグリーンに食い込むようにロードホールバンカーが控え、右奥にこぼすと道路上からのアプローチショットをしなければなりません。

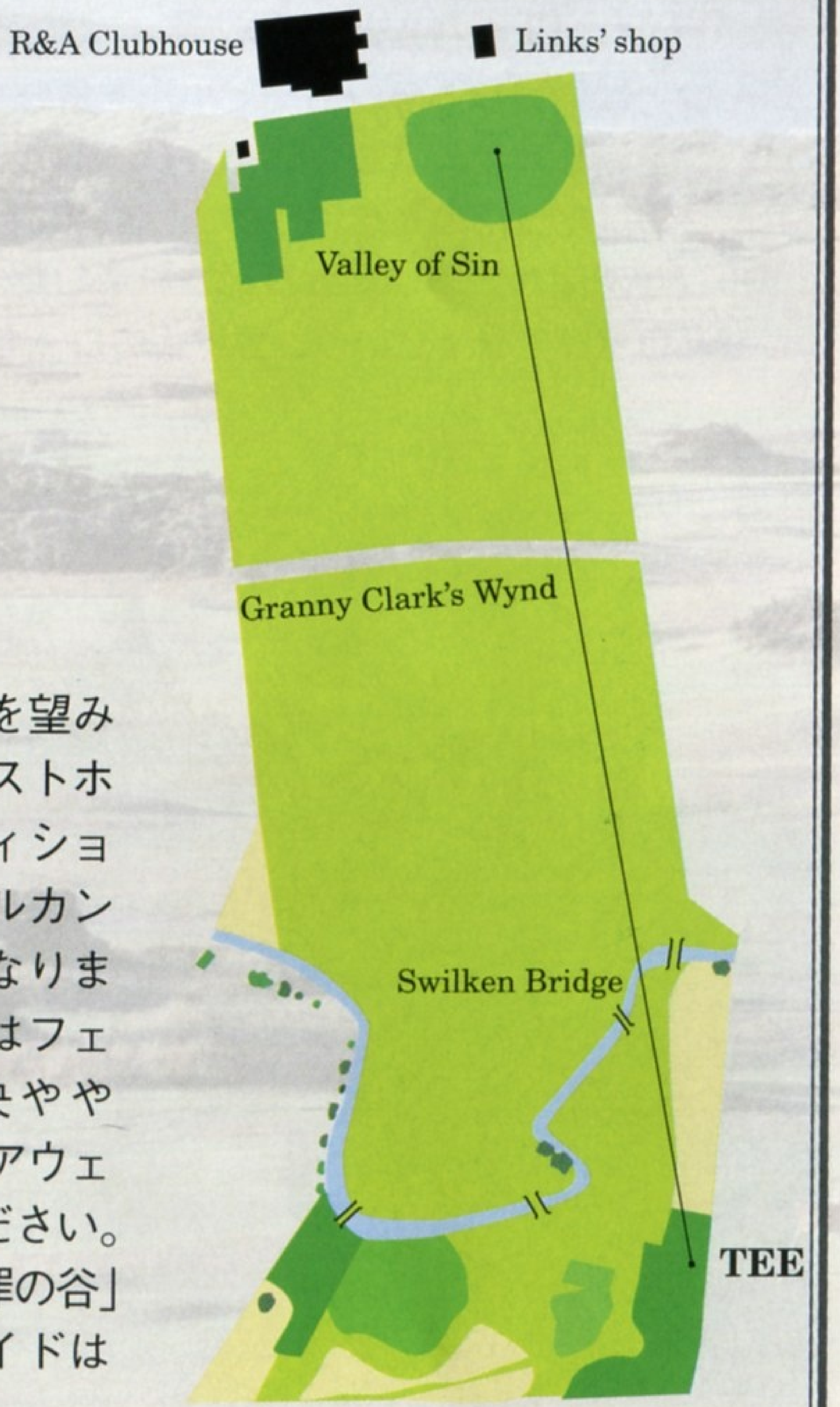

Road Hole
Bunker.
Progressing
Scholar's
Cheape's
Old Course Hotel
TEE

ST ANDREWS

HOLE
18
PAR.4
354YDS

TOM MORRIS
トム・モリス

右手に街並みを望みながら進むラストホールです。ティショットはスウィルカンバーン越しになりますが、狙いめはフェアウェイ中央やや左、R&Aゴルフクラブの時計です。広大なフェアウェイに向かって、思い切ってティショットしてください。バンカーはありませんが、グリーン左手前に「罪の谷」と名付けられた大きな窪地があります。右サイドはOBになっています。


R&A Clubhouse
Links' shop
Valley of Sin
Granny Clark's Wynd
Swilken Bridge
TEE

OLD COURSE

■バーンとローカルルール

バーンとはスコットランド語で小川を意味し、オールドコースではスウィルカンバーンを指します。スウィルカンバーンを直訳すれば「洗濯川」で、大昔は街の共同洗濯場だったのです。しかし、すでにゴルフコースとしても使用されており、ゴルフか洗濯かで争いが繰り返されました。そこで、干した洗濯物があれば罰なしでドロップできるという、世界初のローカルルールが誕生したのです。

■共有のグリーンとフェアウェイ

例えば、グリーンでは2番と16番、フェアウェイでは1番と18番といった具合に、いくつかのホールを除いては共有のグリーン、フェアウェイになっているのが、オールドコースの大きな特徴です。共有フェアウェイは、場合によっては隣のフェアウェイを利用して攻略できるメリットはありますが、広大な共有グリーンは、たとえボールがオンしてもパッティングには苦労することでしょう。

■コース最悪のハザードはゴース

ゴースとはオールドコース特有の藪のことで、ハリエニシダという灌木が群生したものです。初夏には黄色い可憐な花を咲かせますが、オールドコース最悪のハザードでもあります。ラフなら何とかボールを打ち出すこともできますが、ゴースにつかまったらアンプレアブルはほぼ確実、場合によってはロストボール（英語で正しくはボール・ロスト）になることも覚悟しなければなりません。

■リンクスは大自然が造ったコース

リンクスとはスコットランド語で海岸の草原を意味し、転じて古来からの海沿いのゴルフコースを指すようになりました。つまり、人間の手ではなく、大自然の地形変動や風の浸食などが造ったゴルフ場なのです。強い風によって巨大なバンカーや無数のポットバンカーが生まれ、ボールの進行も風で前後左右にさまたげられるのですが、それがまたゴルフの醍醐味ではないでしょうか。

話題のソフト

好評発

空はピンクだ！全員集合!!
それダメっす
クマのプー太郎
大爆笑！ボードゲームの決定版!!
クマのプー太郎
空はピンクだ！全員集合!!
SLPS 00115
標準価格¥5,800

クマのプー太郎

大人気TVアニメついにゲーム化！ボードゲームを基本としながら、バラエティーに富んだイベント、ミニゲームを用意。レギュラー陣総出演！あのキャラに会えるのはいつ？

ジャンル／ボードゲーム
標準価格／¥5,800（税抜）

©中川いさみ・小学館・フジテレビ・ディーン　©小学館プロダクション

抱腹絶倒超過激遊戯登場!!
らんま1/2 バトルルネッサンス
BATTLE らんま1/2 RENAISSANCE
SLPS 00522
標準価格¥6,800

BATTLE らんま$\frac{1}{2}$ RENAISSANCE

なななな〜んと、あの「らんま1/2」が3D格闘技ゲームに!!
原作者・高橋留美子先生が大監修！豪華オリジナル声優陣総出演。しゃべりまくりの盛り上がりまくりだっ!!

ジャンル／対戦型3D格闘アクションゲーム
標準価格／¥6,800（税抜）

©高橋留美子／小学館・キティ・フジテレビ　©1996 小学館プロダクション／東宝

ラインナップ
売中!!

PlayStation
NTSC J
釣りバカ日誌
おなじみ「釣りバカ日誌」がゲームになって登場!
SLPS 00440
標準価格¥6,800(税抜)
SHOGAKUKAN PRODUCTION

釣りバカ日誌

おなじみ「釣りバカ」が釣りゲームに!
原作の魅力そのままのストーリーモードや、釣った魚を魚拓にして保存する魚拓モード、みち子さんの料理教室など楽しみ方も盛りだくさん。鯉太郎くんが相手をしてくれる練習モードつき!!

ジャンル／スポーツ（釣り）ゲーム
標準価格／¥6,800（税抜）

©やまさき十三／北見けんいち「釣りバカ日誌」・小学館ビッグコミックオリジナル連載中　©1996 小学館プロダクション

PlayStation
NTSC J
良縁好日
結婚〜Marriage〜
Marriage
[結婚]
SLPS 00496
標準価格¥6,800(税抜)
SHOGAKUKAN PRODUCTION

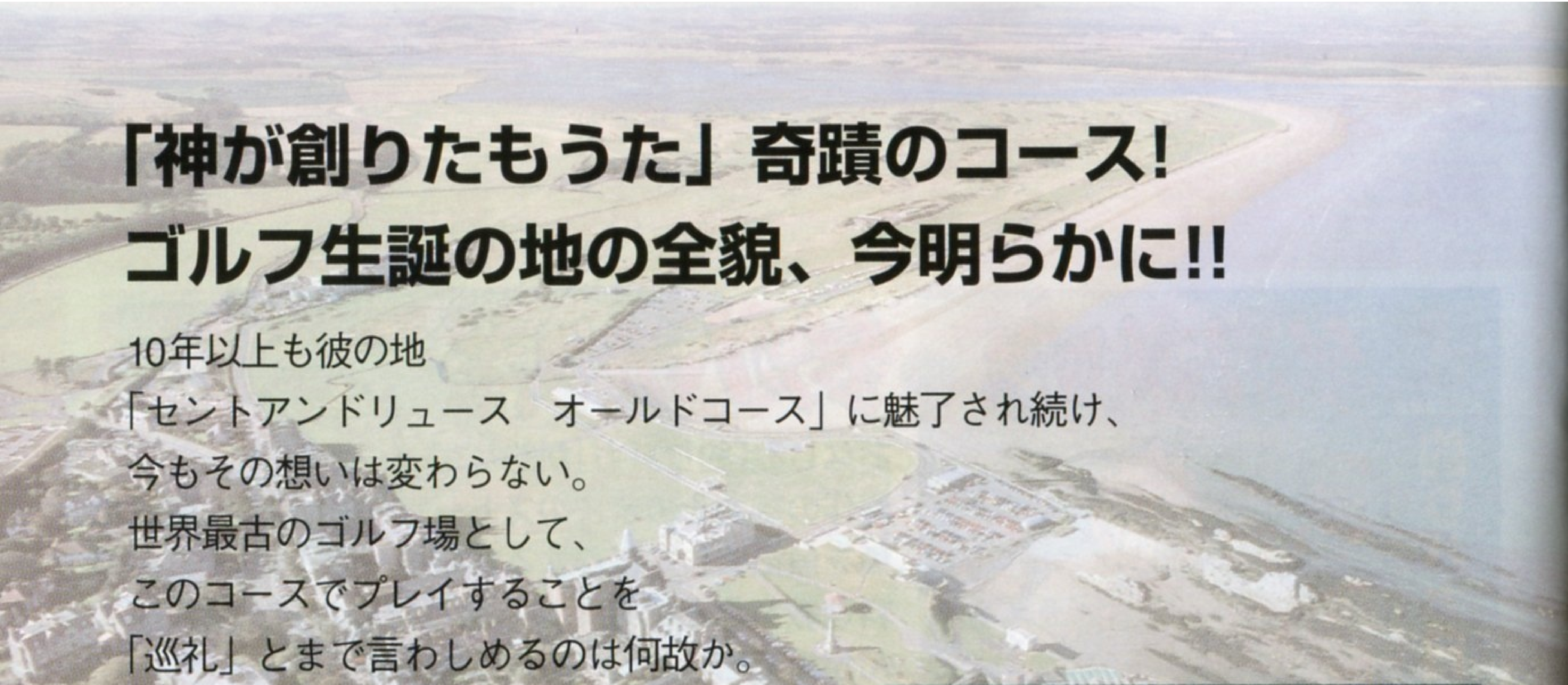
Marriage is perhaps the most important event of our lives. Now with the new game "Marriage", you can experience your future.

Marriage [結婚]

結婚までの１年間をドラマティックにシミュレート!
君の知らない迷宮……
結婚へのプロセスをゲームで試してみるのが、オモシロイ。５人の女性の中から君の伴侶を見つけだそう!!

ジャンル／人生シミュレーションゲーム
標準価格／¥6,800（税抜）

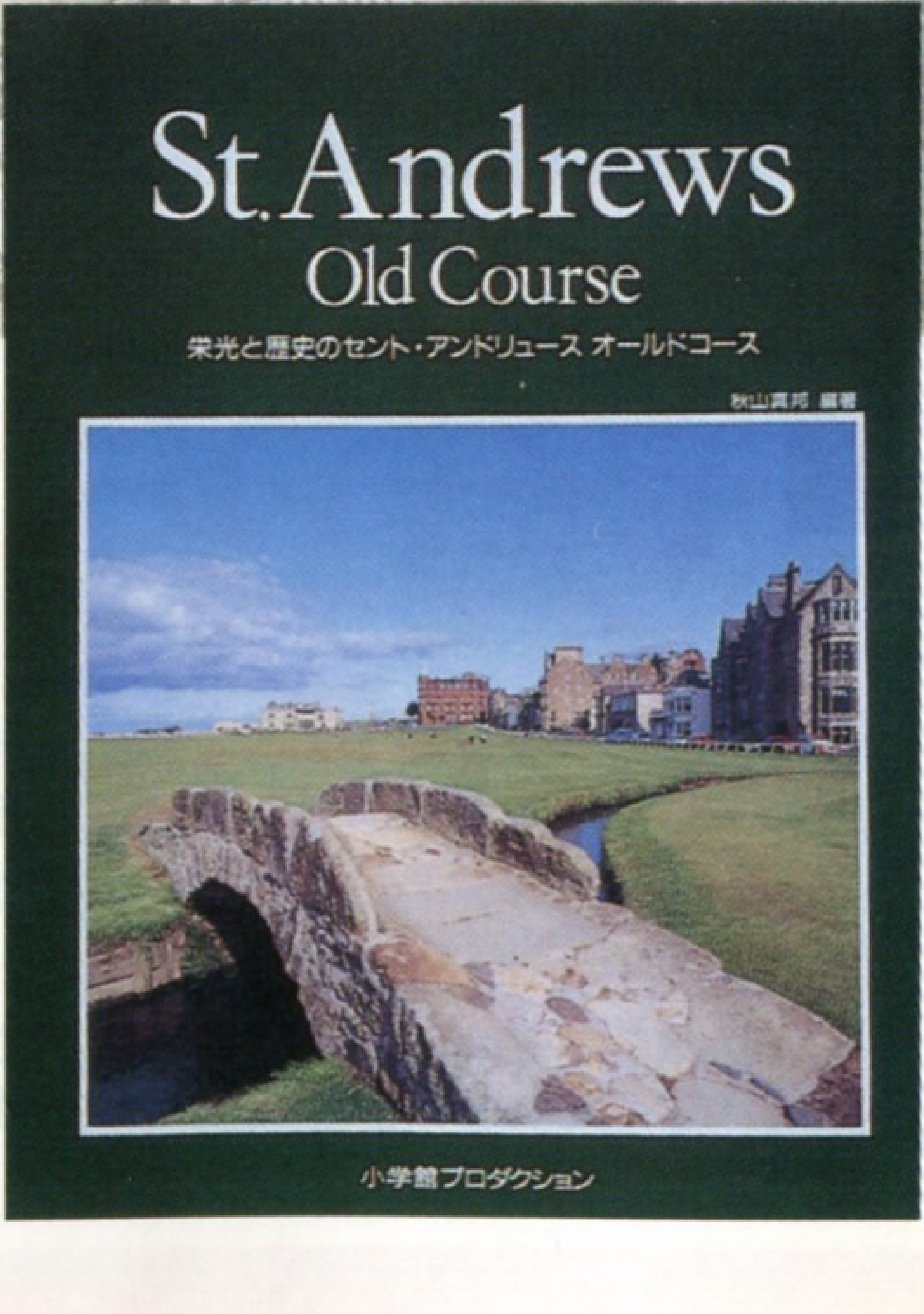
©HEADROOM・SOFIX・SHOGAKUKAN PRODUCTION　©WESTONE



「神が創りたもうた」奇蹟のコース!
ゴルフ生誕の地の全貌、今明らかに!!

10年以上も彼の地
「セントアンドリュース　オールドコース」に魅了され続け、
今もその想いは変わらない。
世界最古のゴルフ場として、
このコースでプレイすることを
「巡礼」とまで言わしめるのは何故か。
その答えがここにあると確信する――

写真家・秋山真邦



St.Andrews
Old Course
栄光と歴史のセント・アンドリュース オールドコース
秋山真邦 編著
小学館プロダクション

全ホール空撮
写真点数395点

セントアンドリュース写真集
オールドコース

●小学館プロダクション
秋山真邦　編著

本体価格
4,660円+税

使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ“PlayStation”専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC | J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の“PlayStation”にのみ対応しています。海外仕様の“PlayStation”では使用できません。●「解説書」および“PlayStation”本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを“PlayStation”本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面）を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後“PlayStation”本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●“PlayStation”本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。

ST ANDREWS LINKS

SLPS 00957

LICENSED BY ST ANDREWS LINKS TRUST ©1997 SETA CORPORATION ©1997 SHOGAKUKAN PRODUCTION
“ ” and “PlayStation” are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
WARNING: All rights reserved. Unauthorized duplication is a violation of applicable laws.